平成7年10月1日発行　第2巻12号通巻第14号

ゲーメストムック
Vol.14

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル



ザ・キング・オブ・ファイターズの完全マニュアル
これでより深くK.O.F95を理解せよ。

生まれ変わったK.O.Fをその目で確かめるのだ!

全技完全網羅●K.O.Fイラストレイテッド
人気キャラをクローズアップ!●キャラクタークローズアップ
これで完全理解●システム解析

VIDEO GAME MAGAZINE **GAMEST** MOOK Vol.14 **780yen**


NEO GEOはSNKの商標です。
ネオジオで会おうぜ。
©SNK 1995
ネオジオCD版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」
'95年9月29日発売!!
希望小売価格8,800円(税別)
ネオジオ(ロムカセット)版好評発売中



The Future Is Now
SNK
THE KING OF Fighters '95
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD
希望小売価格49,800円（税別）
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564大阪府吹田市豊津町18−12■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06 (339) 0110 [AM9:00~PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。

草 薙 京



年齢　20才　12月12日生まれ
血液型　B(RH⁻)　身長181cm
体重75kg
格闘技　草薙流古武術＋我流拳法

二 階 堂 紅 丸



年齢21才　6月6日生まれ
血液型　O　身長180cm
体重70kg
格闘技　シューティング

大 門 五 郎



年齢　29才　5月5日生まれ
血液型　A　身長204cm
体重103kg
格闘技　柔道＋我流格闘術

京が修行から帰ってくるという話を聞きつけてた紅丸と大門。京を迎えるために港まで来ていた２人に、仮面をかぶった謎の男が襲いかかった。
紅丸「な、なんだこいつは！」
その攻撃は鋭く、２人の力を持ってしても避けるのが精一杯である。だが、襲いかかる影の仮面を、炎の閃光がかすめた。
紅丸「きょ…、京か！」
京の炎がかすめた仮面は割れ、その中からルガールの秘書の顔が現れた。
秘書「さすがに３人に揃われると分が悪いですね。キング・オブ・ファイターズの招待状です。では、また会う時を楽しみにしていますよ。」
京「まったく騒々しいな、帰ってきたとたんこれかよ。でもおかげで、退屈しなくて済みそうだな」
かくして３人は、再びチームを組み、ルガールの挑戦を受けることを決意したのであった。

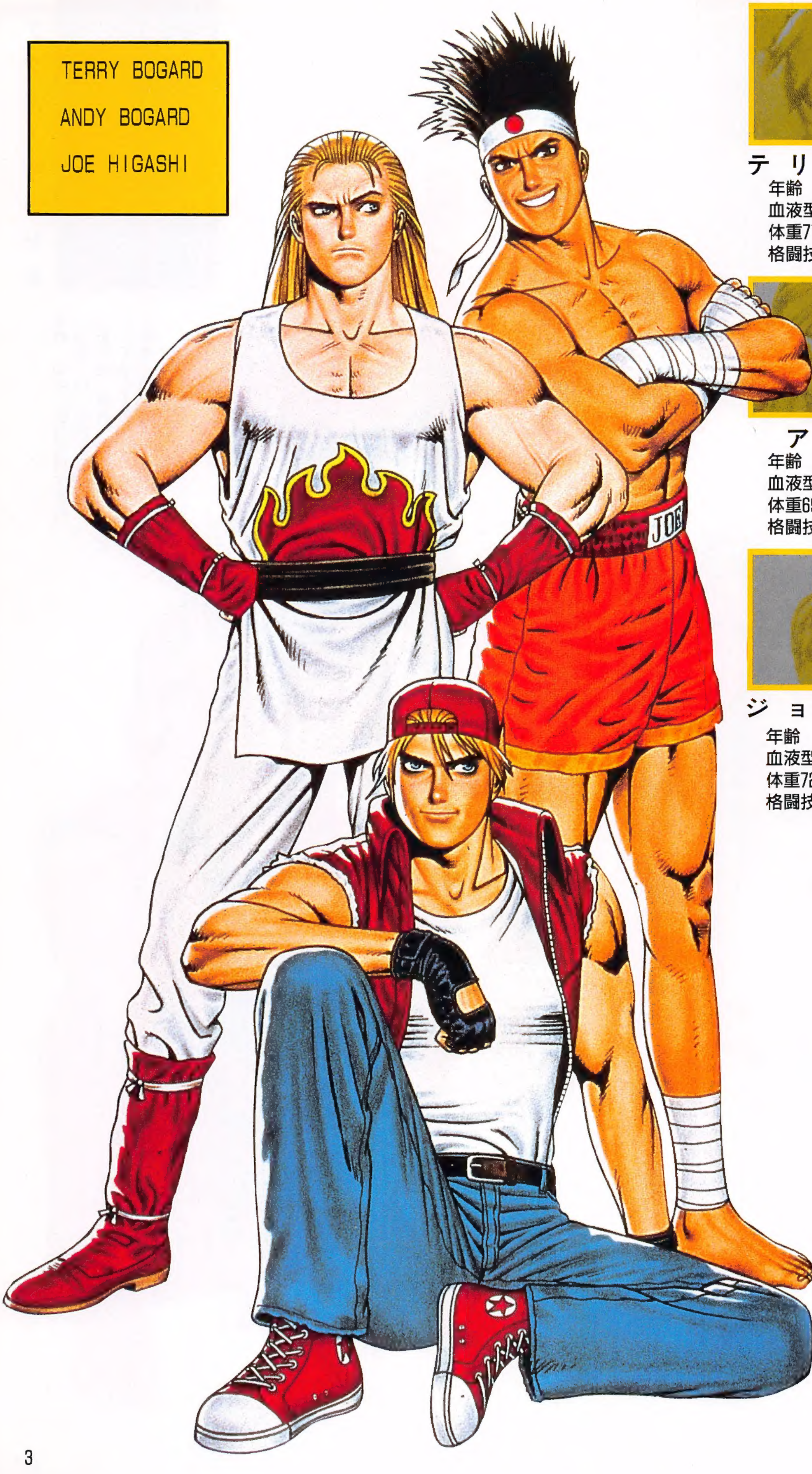


KYO KUSANAGI
BENIMARU NIKAIDO
GORO DAIMON

TERRY BOGARD

ANDY BOGARD

JOE HIGASHI





テリー・ボガード

年齢　24才　3月15日生まれ
血液型　O　身長182cm
体重77kg　趣味　ビデオゲーム
格闘技　マーシャルアーツ+ジェフ流喧嘩殺法



アンディ・ボガード

年齢　23才　8月16日生まれ
血液型　A　身長171cm
体重69kg　趣味　修業
格闘技　骨法



ジョー・ヒガシ

年齢　22才　3月29日生まれ
血液型　AB　身長180cm
体重72kg　趣味　喧嘩
格闘技　ムエタイ

地中海の小島で修行中のテリーとアンディの元に〝2通の手紙を携えてジョー・ヒガシが現れた。

アンディ「こ、これはキング・オブ・ファイターズの招待状!?」

テリー「今度の出催者はいったい誰なんだ!?ルガールは死んだはずだし、まさかギースやクラウザーが……！」

ジョーはふところからもう一枚の手紙を取り出した。それは、ギースから3人に宛てたメッセージであった。

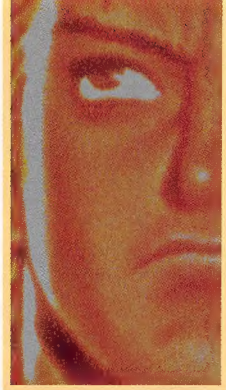
「この手紙が届く頃には、キング・オブ・ファイターズの招待状も届いていることだろう。前回同様私は参加できないのだが、今大会は私もちょっとした余興を用意しておいた。楽しんでくれ給え。—ギース・ハワード」

一体、何が仕掛けられているのか？だがそんなことを恐れる三人ではない。キング・オブ・ファイターズという名の大会がある限り、それに勝利することがすべてなのだ。



タクマ・サカザキ

年齢　50才　2月4日生まれ
血液型　O　身長180cm
体重70kg　趣味　ソバ打ち（ただしほめると1日中ソバずくめ）
格闘技　極限流空手



リョウ・サカザキ

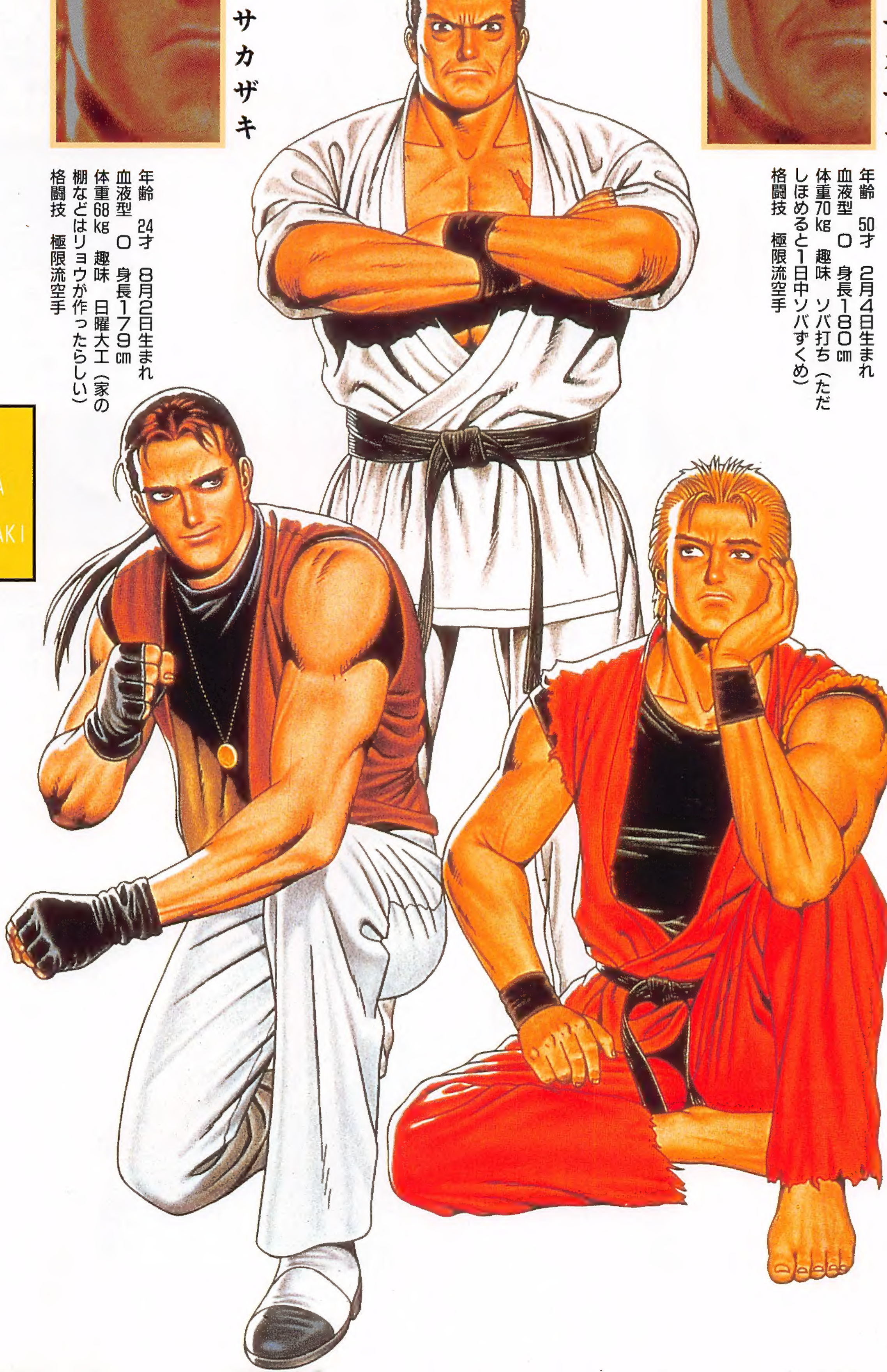
年齢　24才　8月2日生まれ
血液型　O　身長179cm
体重68kg　趣味　日曜大工（家の棚などはリョウが作ったらしい）
格闘技　極限流空手



ロバート・ガルシア

年齢　24才　12月25日生まれ
血液型　AB　身長180cm
体重85kg　趣味　車のコレクション
格闘技　極限流空手

RYO SAKAZAKI
ROBERT GARCIA
TAKUMA SAKAZAKI



　サウスタウンの極限流空手道場で、修行中のリョウの元にロバートがキング・オブ・ファイターズの招待状を持って飛び込んできた。
リョウ「おれの所にも来ていたよ。ロバート、招待状のことはユリには絶対に言うなよ！」
　だが、その頃ユリは招待状を携え、マイ、キングのもとに空港から旅出つところであった。

リョウ「ところでロバート、今回のメンバーだが、どうする？」
タクマ「おいおい、わしをのけものにするつもりか！この体、多少のガタが来ているとはいえ、まだまだお前らには負けはせん。」
　だが、タクマは直感していた。ルガールが生きていることを。そして、今回の大会が自分の最後の闘いになるかもしれないということを…。

ハイデルン



年齢　43才　9月1日生まれ
血液型　B　身長192cm
体重90kg　趣味　メタルフィギュア・コレクション、ぬし釣り
格闘技　マーシャルアーツ＋我流暗殺術

　ある日、傭兵部隊の総師、ハイデルンは悪夢にうなされて目を醒ました。
ハイデルン「また、サンドラとクララの夢が……。ルガールを倒したというのに、まだお前達の魂は救われていないのか……。」
　次の日、訓練中にクラークがキング・オブ・ファイターズの招待状を持って、あわてて駆けつける。ハイデルンは、無言で、手紙を開けて中を読んだ。
ハイデルン「なるほど…もし、この〔R〕がルガールならば、我が部隊の名誉にかけても、この大会に出場するしかあるまい。」
ラルフ「隊長、わかってると思いますが、その大会には一人じゃ出場できませんぜ。」
　ハイデルン「ルガール！貴様の挑戦状、しかと受け取ったぞ！」



クラーク



年齢　34才　5月7日生まれ
血液型　A　身長187cm
体重89kg　趣味　ガンコレクション
格闘技　マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術

ラルフ



年齢　39才　8月25日生まれ
血液型　A　身長188cm
体重90kg　趣味　ナイフコレクション
格闘技　マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術

HEIDERN
RALF
CLARK

ATHENA ASAMIYA
SIE KENSOU
CHIN GENTSAI

1995年8月。チン・ゲンサイの修行場で修行していたアテナとケンスウは、突然何か異様な感覚に襲われた。
ケンスウ「おい、アテナ。何か感じへんかったか⁉」
アテナ「うん。何かすごい嫌な感じが体を突きぬけた様な。」
チン「2人共、遂に悪の気を感じられる程に成長した様じゃのう。これじゃよ。」
ケンスウ「キング・オブ・ファイターズの招待状⁉」
チン「どうやら、あいつは死んではおらんかった様じゃな。どうする。危険が待ちうけているのは間違いないぞ。」
ケンスウ「はあ〜？何ゆうてんねんなお師匠さん。またひと暴れしてくるか。ハッハッハ！」
無邪気にはしゃぐ2人。それを見て、少し心配になるチンであった……。



麻宮アテナ

年齢　18才　3月14日生まれ
血液型　B　身長163cm
体重　50kg　趣味　星占い
格闘技　超能力＋中国拳法



鎮元斎

年齢　89才　4月27日生まれ
血液型　A　身長164cm
体重　53kg
趣味　麻雀
格闘技　中国拳法（主に酔拳）



椎拳崇

年齢　19才　9月23日生まれ
血液型　B　身長172cm
体重　61kg　趣味　マンガを読むこと
格闘技　超能力＋中国拳法



KING
YURI SAKAZAKI
MAI SHIRANUI



ユリ・サカザキ

年齢　20才　12月7日生まれ
血液型　A　身長168cm
体重　50kg　趣味　カラオケ（自分ではうまいと思ってる）
格闘技　極限流空手（彼女なりにアレンジされている）



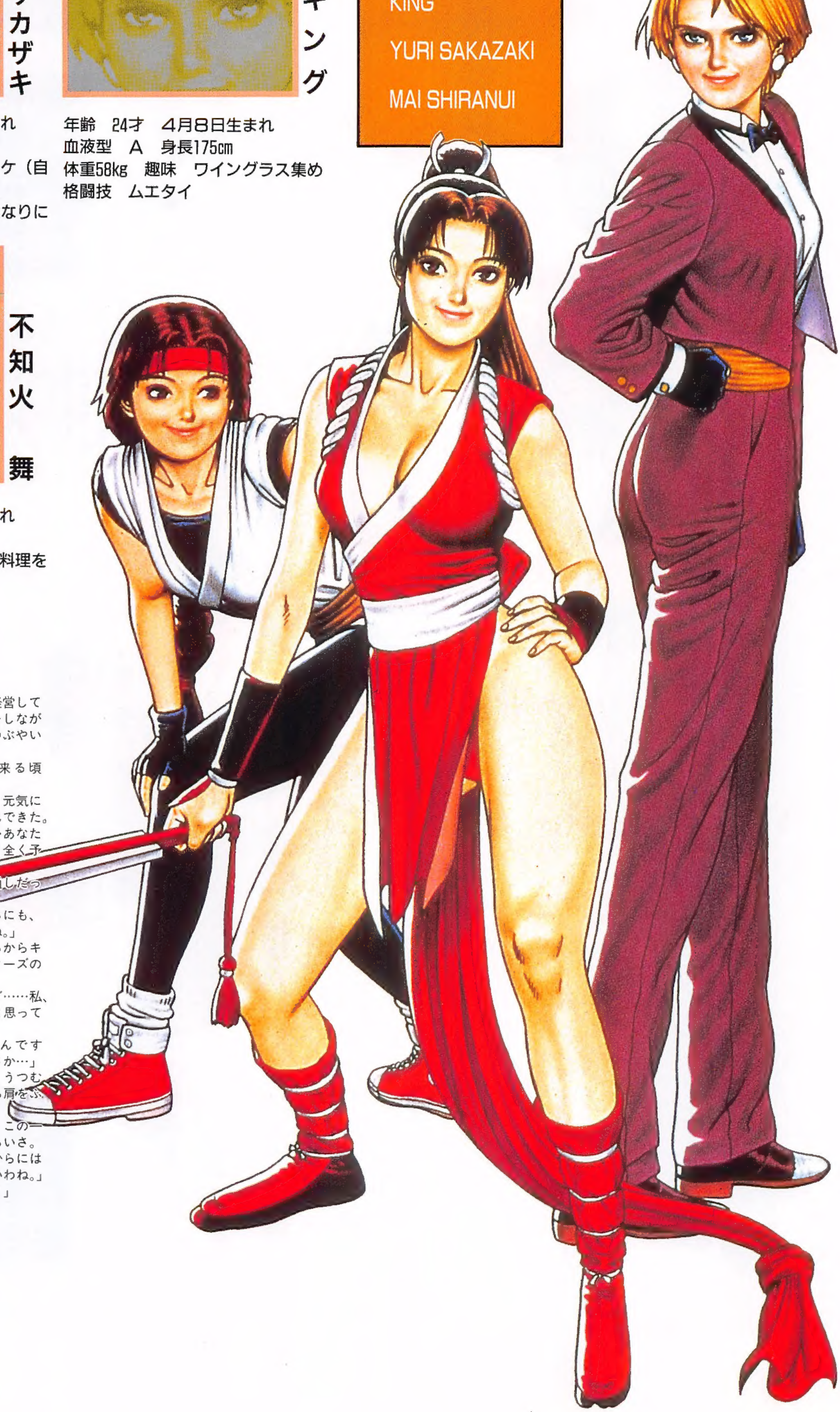
キング

年齢　24才　4月8日生まれ
血液型　A　身長175cm
体重58kg　趣味　ワイングラス集め
格闘技　ムエタイ



不知火舞

年齢　21才　1月1日生まれ
血液型　B　身長164cm
体重　50kg　趣味　おせち料理をつくること
格闘技　不知火流忍術



　キングは、自分が経営しているバーの後片付けをしながら、ため息混じりにつぶやいた。
キング　「そろそろ来る頃ね。」
　そう思った瞬間に、元気にユリとマイが飛び込んできた。
キング　「は〜あ……あなた達の行動パターンて、全く予想通りね。」
マイ　「あら、お見通しだったの……」
キング　「私のところにも、これが来ていたからね。」
　キングは、ふところからキング・オブ・ファイターズの招待状を取り出した。
キング　「残念だけど……私、今回はやめておこうと思っているの。」
ユリ　「え〜何でなんですか！キングさん。まさか…」
　キングは、しばらくうつむいているが、そのうち肩をふるわせて笑いだす。
キング　「冗談だよ。この一年が待遠しかったくらいさ。２人とも、出場するからには狙うのは優勝よ！いいわね。」
マイ・ユリ　「ええ!!」

チョイ・ボンゲ



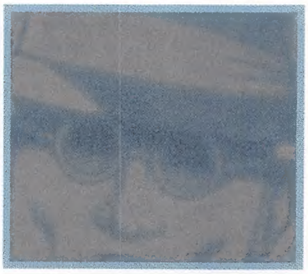
年齢　36才　10月25日
血液型　B　身長153cm
体重44kg　趣味　ものを切り刻むこと
格闘技　身軽さと両手の爪を武器に戦う

キム・カッファン



年齢　30才　12月21日生まれ
血液型　A　身長176cm
体重78kg　趣味　カラオケ
格闘技　テコンドー

チャン・コーハン



年齢　39才　10月21日生まれ
血液型　B　身長227cm
体重203kg　趣味　ものを破壊すること
格闘技　力にものを言わせてるだけで、特に型はない



ある、晴れた日の午後。チョイとチャンの2人は、キムとの修行の休憩に入っていた。
チョイ「来る日も来る日も修行で、もううんざりでやんすよ。」
途方に暮れる2人に、キム宛ての手紙が届けられた。
チャン「こ、こりゃあ！キング・オブ・ファイターズの招待状だぜ！おい、いい事を思いついたぜ！」
チョイ「何でやんすか？」
チャン「この大会に出場してだな、Rのダンナに頼みこんで仲間にしてもらうんだ。そうすれば、こんなつれえ日々ともおさらばって訳だ。」
ランニングから帰ってきたキムに、招待状を手渡す二人。
キム「ん？おお！やはり今年も来たか。よし！早速大会に備えて明日からは練習量を倍にするぞ！」
チョイ・チャン「えっ、ええ～!!」
チョイ「何か、とんでもない事をしてしまった様な気がするでやんすよ……。」

KIM KAPHWAN
CHANG KOEHAN
CHOI BOUNGE



八神庵

年齢　20才　3月25日生まれ
血液型　O　身長175cm
体重79kg　趣味　バンド
格闘技　八神流古武術（源流は草薙流）＋本能



ビリー・カーン

年齢　28才　12月25日生まれ
血液型　B　身長179cm
体重77kg　趣味　洗濯
格闘技　棒術



如月　影二

年齢　28才　12月25日生まれ
血液型　B　身長172cm
体重70kg　趣味　新しい技の開発修行
格闘技　如月流忍術

IORI YAGAMI
EIJI KISARAGI
BILLY CANE

暗闇を歩いている人影がある。その人影は如月影二である、そこに空中から襲いかかる者があった。ビリー・カーンである。
2人は相討ちになったかに見えたが、その拳と棒は、ギリギリで止まっていた。
ビリー　「フッ、まあ待て。もう一人役者が揃ってからだ。」
暗闇の中から、ゆっくりと人影が現われた。その片手には、顔面血まみれで死人の様になった男が、わしずかみにされてひきずられている。



八神　「たいした御挨拶だな…！で、今度は誰が死にたいんだ？」
ビリー　「待て！こいつを見てみな。」
八神　「キング・オブ・ファイターズか。確か、京が出場していたな。奴を殺すには、いい余興かもしれん。」
如月　「ふむ、私も極限流空手と決着をつける為には。」
3人3様の思惑を秘め、3人はチームを組んで出場することになるのである。

MIDDLE BOSS

草薙紫舟

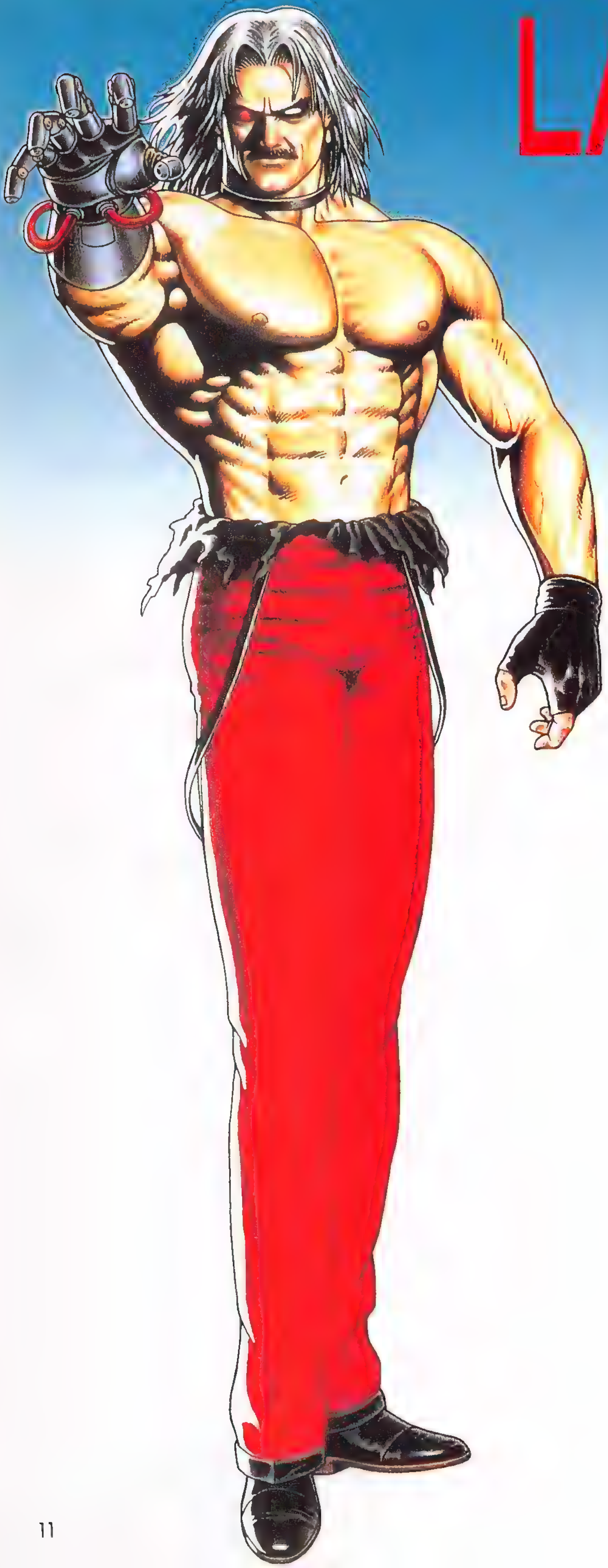
前作では日本チームのルガール戦の前で登場した京の父、紫舟。死んだと思われていたのだが…。





年齢　50才　11月27日生まれ
血液型　B　出身地　日本
身長　177cm　体重68kg
趣味　釣り
好きな食べ物　カレーうどん
得意なスポーツ　ゴルフ
大切なもの　草薙家のプライド
&草薙静(妻)
嫌いなもの　高い所(高所恐怖症)

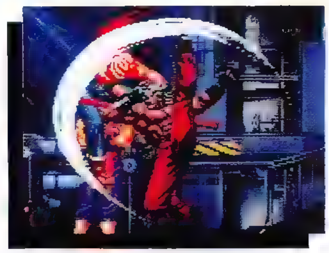
草薙流古武術の使い手。元草薙流伝承者。



LAST BOSS

オメガルガール

死んだはずの男が生きていた。暗黒のパワーをまとい再び戦士たちに挑む。



年齢　？　2月10日生まれ
血液型　？　**出身地**　？
身長　197cm　**体重**103kg
趣味　世界征服。ただし、数ある趣味の一つにすぎない。銅像コレクションはあきたのでやめた。
好きな食べ物　好き嫌いはない。
得意なスポーツ　なんでもそつなくこなす。
大切なもの　悪の心
嫌いなもの　正義。とりあえず自分の邪魔をするやつ。

あらゆる格闘技をマスターした総合格闘術を使う。



勝利のセリフを、集めてみました。日頃、自分が使わないキャラの勝ちセリフも、これでバッチリわかるのだ。

セリフ順
対　主人公チーム
対　ライバルチーム
対　餓狼伝説チーム
対　龍虎の拳チーム
対　女性格闘家チーム
対　サイコソルジャーチーム
対　怒チーム
対　キムチーム

テリー・ボガード

これで理解できただろう。上には上がいるという事をな！
お前達の拳は血で染まっている！その拳で格闘をやる資格はない！
またお前等か！だがオレたちを語るには荷が重かった様だな！
どうした極限流！今日はいつになく不調だったな！
今年も勝たせてもらうよ！悪いが勝負の世界は厳しいからな！
どうだ！オレ達が強いって納得したか！勝ちたきゃ強くなれよ！
あんた達と同じ様にオレ達も修羅と戦ってきた！負けはしない！
おいおい。何か性格変わったんじゃねえか!?なあ、キム。

アンディ・ボガード

以前よりも技のキレは良くなってる様だが、まだまだだな！
オレ達に勝ちたいのなら、もっと平常心で挑んで来る事だな！
よく修行した様だが、物真似では決して本物以上にはなれないよ！
無駄を省いたその動き。前大会より格段に磨き上げられているな！
いい調子だ！その感じで鍛えればいいトコまでいくんじゃないか！
中国武術もまだまだ研究の余地ありと言う事だな。がんばれよ！
絶対的な自信が命取りになったみたいだな。
修行の成果は十分出ている！だがオレ達も遊んでいた訳ではない！

ジョー・ヒガシ

オレが日本にいたなら、てめえら代表になれなかったぜ！
確かにお前らは強い！だが、やってる事はチンピラと同じだぜ！
毎度毎度、なんでこんな凝りねえ連中が多いんだ！冗談じゃねえ！
空手といえば極限流か！それなりには強かったと思うぜ！
相変わらずいい度胸だが、それだけで勝てるほど甘かねえぜ！
悪りぃな。あんたらはオレ達の引き立て役だったって訳だ！
よっしゃあ！あんた達の分まで暴れてきてやるぜ！
鍛錬のたまものだ！チームの結束も強くなってる！十分戦えたぜ！

リョウ・サカザキ

勝つ事を意識しすぎだな！その時点で負けは確定だぜ！
そんな精神では、何度オレと戦っても負けるのがオチだぜ！
対戦相手にはもってこいだな！また会おうぜ！
風体は似ているが、中身はまるですっからかんだな！
これで納得できたろう！おとなしく家でまってな！
極限流はあらゆる格闘技に有効だ！勿論あんた達の拳法にもな！
極限流は常に死闘をくぐり抜けて鍛えられた技！負けはしない！
まだやる気が残ってるなら、いつでも相手になってやるよ！

ロバート・ガルシア

勝ったんはわいらやけど、まあようやったんとちゃうか！
お前等ホンマひねとんなあ！世間斜めに見とったらおもろないで！
なんや、前大会の方が強かったんとちゃうか！拍子抜けやで！
わいらの極限流！ちょっとやそっとじゃ体得できへんて！
力はかなりついたんとちゃう！後は勝機を見切れるかどうかやな！
体力不足やな！もっとスタミナつけんと長丁場でヘタるだけやで！
最強の戦士の触れ込みやったけど、それほどでもなかったなあ！
誰でもすぐ強くなれるなんてこたないわ！まだ鍛錬不足やで！

タクマ・サカザキ

この程度で倒れるとは、己れの鍛錬不足だな！草薙の名が泣くぞ！
何度戦おうが結果は同じだ！極限流は貴様達には敗れはせん!!
さらに腕前を上げた様だが、わし等も負ける訳にはいかんのでな！
極限流の核心を理解しない限り、極限流を悟る事はできんぞ！
もっと己れを鍛え抜く事だ！さすれば勝機は見えるぞ！
さらに気の練りが向上した様だな！また挑戦してくるがよい！
又戦えて光栄だ！ぬしらやはりスジがよい！極限流を習いに来い！
極限まで己れの力を発揮させる！それがぬしらにできるかな！

草薙 京

どうだい本物の炎は！なまじ真似すると怪我するぜ！
八神よ！オレを殺すには力不足だぜ！八神家もお前で終わりだな！
オレ達と戦って敗れたんだ。もう潮時だと思うぜ。なあ先輩方よ！
１年経ってもその程度とは、極限流も先が見えてるな！
なめて相手するとヤバかったぜ！さすがは大会出場者だな！
格闘家も格闘芸人になっちまうと、もうおしまいだな！あばよ！
俺の拳は灼熱の炎！あんたらに、この炎は消せねえよ！
およそ格闘家として呼べるものじゃねえと思うがな！そうだろ！

二階堂 紅丸

まあ実力の差はあって当然だろ！見た目だけじゃ人気は出ねえよ！
かなり性格歪んでるんじゃねえか！そんな考え方は早死にの元だな！
負けるヒーローにゃ、誰も応援しねえぜ！わかってるかい！
またオレ達と当たっちまうなんて、あんたらついてねえなあ！
美しいお嬢さん達！この紅丸様を今度こそ応援してくれよ！
お前等が弱くなったんじゃねえぜ！オレ達が強くなったんだよ！
ここが戦場でなくて良かったな！でなきゃ今頃あの世行きだぜ！
実力はあるみたいだが、光る何かがたりねえな！そう思うだろ！

大門 五郎

物真似は嫌いだといっただろう！
邪念を消さねば、勝機は見えぬぞ！
毎日の精進が大切だ…忘れぬ事だ！
極限流の名に恥じぬまさに極限の戦いであった…
ぬしらの様な者こそ、柔の道に進むべきだ！
超能力とて使い様と言う事だ。
戦争のない世界になって欲しいものだ！
正義のためにか…頑張るのだぞ！

八神 庵

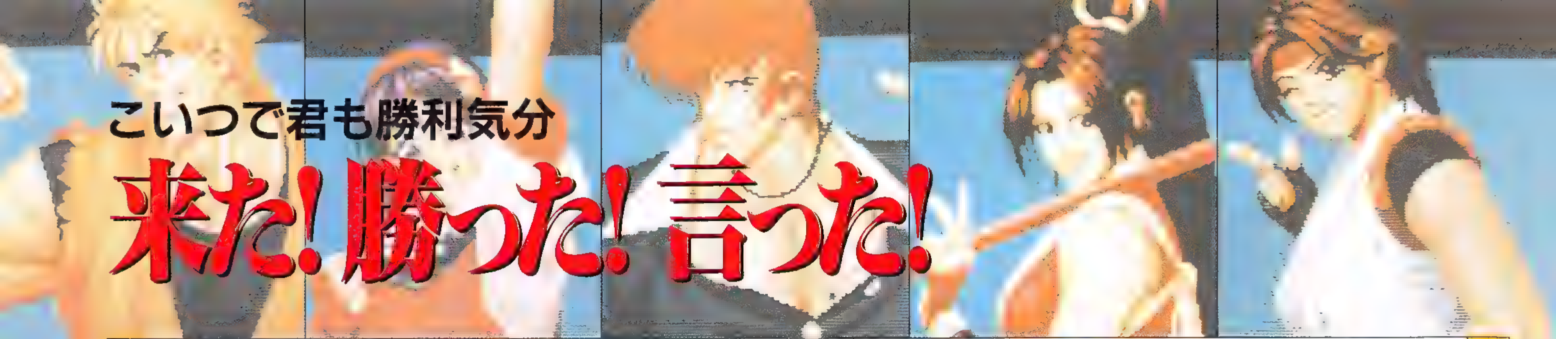
どうやら殺しそこねた様だな。その命、次まで預けておこう。
この世にオレは２人もいらん。…………死ね。
ちまたで噂のオオカミも、今はただの負け犬だ。立て！そして死ね！
オレの拳は殺人拳。極限流空手など犬のじゃれ合いにしか見えんな。
オレは相手が女だろうと容赦はせん。…次は殺す！
正義だと…そんなものは弱者の戯言にすぎぬ。
ここが戦場ならば迷わず殺してやったものを……。
これがオレの拳だ。どうだ、更正させて見るか？

如月 影二

我が忍術は天上天下において最強なり！
忍者！我になりきろうなどとは笑止千万！
有名な格闘家を倒すことこそ我が使命！
我が宿敵！極限流！どうやら今日が命日になった様だな！
我の前に立ちふさがる者！いかなる者もただではすまんぞ！
いかに歴史があろうとも、演舞では私を倒す事など不可能！
殺人術ならば、我の方が一枚上手なり、残念であったな！
我が拳の前にテコンドーなど無力なり！ぬしら愚かな者よ！

ビリー・カーン

これが伝説の武術だと。ヘッ、ならこれでオレたちも伝説だな！
オレ達は強ええぞ！その程度で倒れるんなら真似なんざするな！
いい土産話ができたぜ。遂に負け犬だな！テリー・ボガード！
鍛錬して負けるってのは、お前等がただの筋肉バカって証拠だぜ！
女と戦うのは趣味じゃねえが、オレ達の邪魔をするなら話は別だ！
オレの棒術は自己流だが、中国の棒術も大した事なさそうだな！
あいにくだったな。俺の辞書には敗北なんて文字はねえんだよ！
強けりゃいいんだよ！負け犬には用はねえなぁ！



こいつで君も勝利気分

来た！勝った！言った！

ハイデルン

これが戦争ならお前達は死んでいた。生き残りたければ勝つ事だ！
悪い芽は早い内に摘んでおく！これが私の考えだ！
いつでも全力とはいい心掛けだ！だが戦場ではそれが当然だ！
かなりの修行を積んだ様だが、戦いに於いては結果が全てなのだよ！
この大会は前大会以上に危険だ！この辺でやめておく事だな。
お前達の使命も分かるが、これも我々の任務！悪く思うな。
次は命がないと言ったはずだが、どうやら死にたいらしいな！
我々の格闘技は殺人術だ！貴様達とは根本的に違う！

ユリ・サカザキ

君達！人気者になったからって、油断は禁物だよ！
そんなにひねくれなくっても、いい事もきっとあるって！
さっすがぁ！でも、今回は実力を発揮できなかったみたいね！
これで私も極限流免許皆伝でしょ！ねっ、みんな！
本物の私を倒さない限り、極限流の名は手に入らないわよ！
よく頑張ったじゃない！超能力も捨てたモンじゃないわね！
軍人さん達、相変わらずだね！もっと明るく行こうよ！
正義って、ホントに正義のチームなの！とてもそうは見えないよ！

ラルフ

お前ら一応主役なんだろ！みっともねえなあ！
どんな奴だろうとオレ達の前に立ちはだかるなら容赦しねえぜ！
全力でぶつかって来ねえと、到底オレ達に勝つ事はできねえぜ！
困ったものだな。命の駆け引きはな、軍人の専売特許なんだぜ！
格闘にハンデなんて関係ないぜ！勝った奴が強い奴なんだよ！
いつまでも超能力なんてものに頼ってちゃあ永遠に勝てねえぜ！
毎度毎度よくやるぜ！そのカッコしてメリットあるのかい！
正義の為に戦うなら、勝たなきゃ意味がないだろ！分かってるか！

不知火 舞

私達に勝とうなんて、到底無理無理！もっと力つけなさいよね！
そんなに強がってても、案外子供っぽいのね！オホホホッ！
今更チームを組みたいって言っても、もう組んであげないからね！
極限流空手もこの程度？忍術の方がよっぽど使えるわね！
その程度の強さと美貌で私たちを語らないでほしいわ！全く！
あなた達の技、忍術に似てるわね。でも私の忍術の方が少し上ね！
最新兵器も私たちの前では、ただのガラクタよ！おわかりかしら！
さすがキムさん、面倒見いいわね！これからも頑張ってね！

クラーク

まだまだ若すぎる。経験をもっと積んだほうがいいな。
君達の目的がなんだろうが、オレ達の邪魔はさせはしない。
オレ達の練習相手にはいいんじゃないか。なあヒーローさん達よ！
一寸先は闇。自分を過信してるから負けるのだ。
格闘に男女は関係ない。ケガするのが嫌なら帰る事だ。
もっと腕を磨く事だな。せっかくの超能力が泣いているぞ。
強い方が本物なんだよ。当然だがな。
いつ見ても凄いチームだが、またしてもお前達と対戦するとは。

キング

まだまだ荒削りだけど、なかなかのテクニックね！おしいわ。
良くも悪くも、勝負は結果だからね！もっと強くなって出直しな！
あんた達のファンもがっかりするだろうよ！悪かったね！
無敵の龍、最強の虎、極限流師範！その程度とは情けないわ！
所詮は真似ごと、本気を出すほどの事もないわね！
歴史は創るものよ。この次はもっと強くなっておくことね！
どう！これで傭兵稼業にも見切りをつけれるんじゃない!?
フッ！話にもならないな！その程度なら負けても仕方ない！

キム・カッファン

若さゆえの読み違いもある！実戦にもっと慣れる事だな！
いいセンスを持っているが、精神が歪んでいる！私と来るか!?
ようやく私も最強という名を手に入れられそうな気がしてきたよ！
今回の対戦、実に実のある戦いだったよ。ありがとう！
なかなかやるな！女性でも格闘の腕前は一級品といったところだな！
気と超能力の融合とは！中国四千年の秘術！恐るべし！
あなた方との死線を越えた戦い。十分に戦場を味わえたよ！
いいか！私達の真似をするな！正義の使者は私達だけだ！

麻宮 アテナ

私も日本人としてみなさんの分まで戦います。応援して下さいね。
あなたたちの拳は邪悪に満ちている！もうこれ以上はいかせない！
やっと私達もここまで来れました。これからもよろしくお願いします。
さすが極限流空手！気の使い方は一流ですね。私もがんばります。
ケンスウには悪いけど、いつか私もみなさんと一緒に戦いたいな！
すがたが同じなら、私たちが勝ったのは運命ですね。使命は必ず果たします。
この大会の邪悪は感じていました。どうか私達を信じていて下さいね！
何だか、チャンさんもチョイさんも感じが変わりましたね。

チャン・コーハン

若造は帰って寝てろ！邪魔だぜ！
どうだおめえら！俺の子分にしてやろうか！ガッハッハ!!
ケッ、ヒーローヅラしやがって！むかつくんだよ！
へぼ空手にこのオレ様が倒せるかよ！悔しけりゃ強くなるんだな！
よう！おじょうちゃん達！俺の力に見惚れちまったかい！照れるぜ！
俺と戦うにゃ、完全に馬力が違いすぎるんだよ！もっと力つけな！
手応えがねえな！オレの巨体には全然効かねえぜ！
俺の巨体！真似でできるもんじゃねぇ！ぶっとばすぞ！

椎 拳崇

ちょっとまちいや！あんたら手抜きしたんとちゃうか！
あんたらみんな性格が歪んでるで！もっと楽に考えたらどうや!!
人気急上昇のオレの向かう所、敵なしやで！
オレ達をなめとるから痛い目にあうんや、本気でかかってこいや！
ごめんなねえちゃん達。アテナの前で無様な格好はでけへんねや！
ようオレらの真似しよる奴がおるけどな、あんたら弱すぎるでえ！
オレらに勝ちたいんやったら、地獄をもう十回程見てくるんやろな！
あんたら強くなった様やけど、オレらは更に強くなった様やな！

チョイ・ボンゲ

大口叩くわりには、弱っちくて期待はずれでやんす！
真の悪党になりたいなら私を見習うでやんすよー！キャッキャー！
あんたらを倒せば、一躍人気者ー！うれしいでやんすー！
私の爪でミンチになるんでやんすー！ウッキャー！
鉄の爪があなた方の血を欲しがってるでやんす。ヒッヒッ～！
中国拳法なんざ切り裂きボンゲには効果なしでやんす。ウキキー！
強そうなのはみかけだけ！これがホントのみかけだおしでやんす！
あっしらの真似するなんて超愚か者でやんす！ぴろぴろ～！

鎮 元斎

さらなる修行をする事じゃ！それが強くなる為の最低条件じゃて！
心を開いておれば、いつの日か憎しみも憎悪も消えるじゃろうて！
随分と成長した様じゃな。どうじゃ次はわしの所で修行するか!?
日本のことわざにもあるじゃろう。のれんに腕押しじゃて！
後味の悪いものじゃ！おわびにぬしら酒でも飲むか！おごるぞい！
さすがに飲みっぷりがよいのう！じゃがわしの方が飲めるぞい！
良くも悪くも酒は嫌な事を忘れさせてくれるぞ！おぬしらも飲め！
おぬしら！わしらと漫才でも組むか！新ジャンル格闘漫才じゃ！

ゲーメストムック ラインナップ御案内



9月13日発売

ストリートファイターZERO

定価1380円

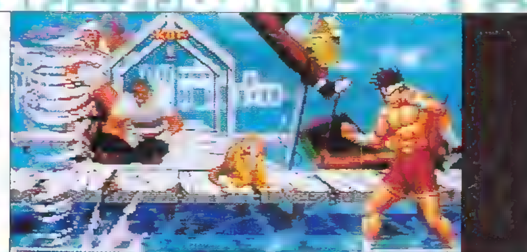


10月上旬発売予定

究極攻略ムック

バーチャファイター2 Act.3

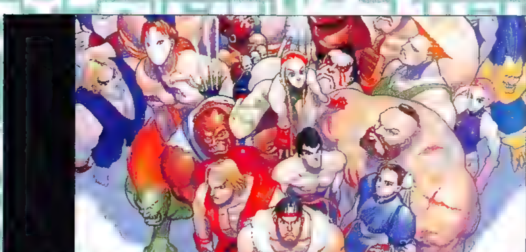
価格未定



10月下旬発売予定

ザ・キング・オブ・ファイターズ '95

攻略・データ編　価格未定



10月下旬発売予定

カプコン・イラストレーションズ

カプコンオフィシャルイラスト選集　価格未定



11月発売予定

鉄拳2 Act. 2

価格未定

乞御期待

THE ILLUSTRATED OF K.O.F.'95









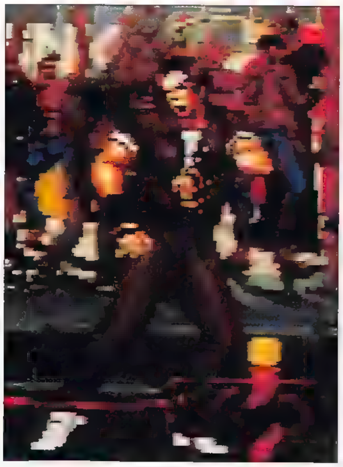


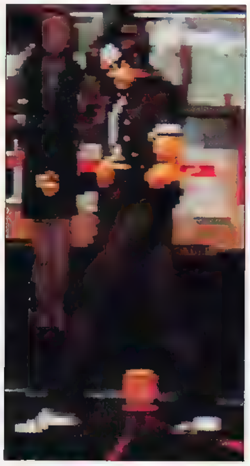
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95図解

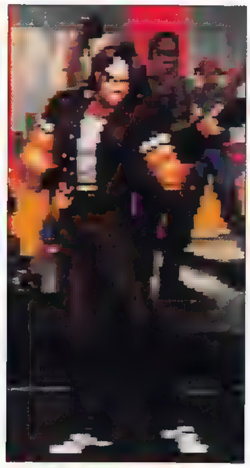
修行を終え、日本に帰って来た京は港で紅丸と大門の出迎えをうける。が、そこで待ち受けていたのは、3人への「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状をもったルガールの秘書であった。修行の成果を試すべく、K・O・F'95に挑む。

草薙 京

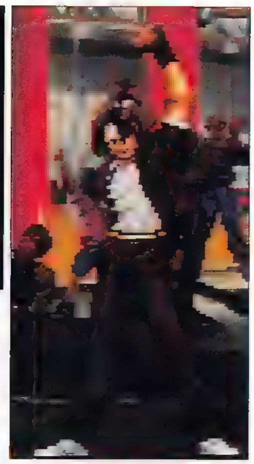


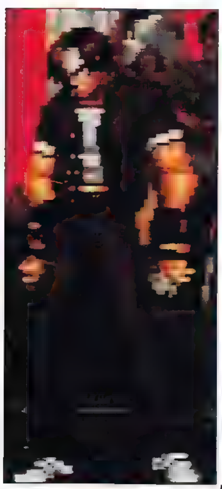

FAINTING


ASSIST


WINNING POSE #2

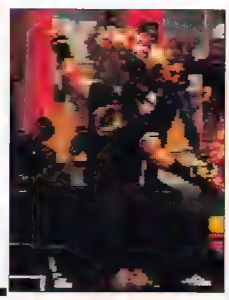

DEMO

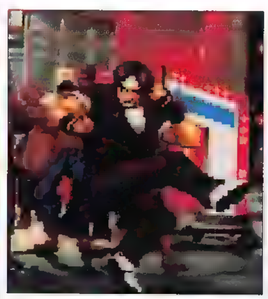

WINNING POSE #1

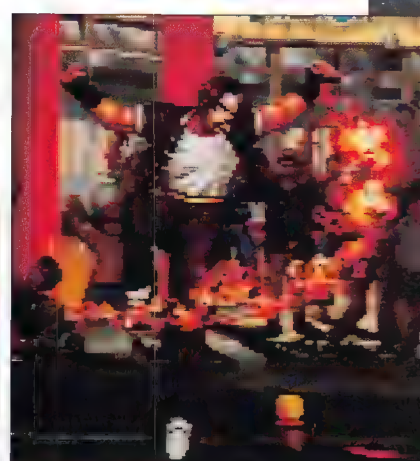

DRAW POSE


LOSES POSE #2

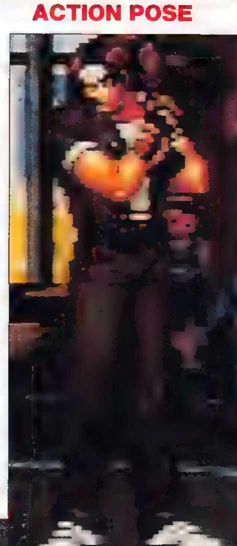

LOSES POSE #1

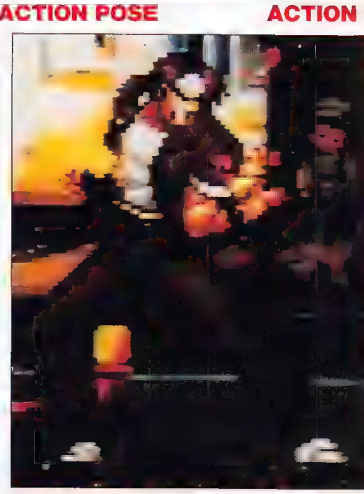

ACTION POSE

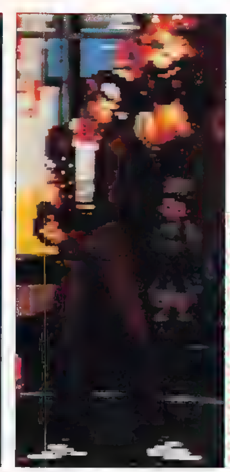

ACTION POSE


ACTION POSE


OPENNING ACTION #1




OPENNING ACTION #2


OPENNING ACTION #3

KYO KUSANAGI

A　B　C　D






斜めジャンプ






垂直ジャンプ



立ち攻撃(近距離)キャンセル可



キャンセル可



キャンセル可



キャンセル可



立ち攻撃(遠距離)




キャンセル可





しゃがみ攻撃　キャンセル可



キャンセル可



キャンセル可



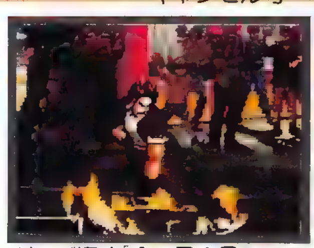
キャンセル可



攻撃避け[A+B]



カウンター[A+B中に任意ボタン]



ゲージ溜め[A+B+C]



援護攻撃[A+B+C]



空中ぶっとばし攻撃[C+D]



地上ぶっとばし攻撃[C+D]



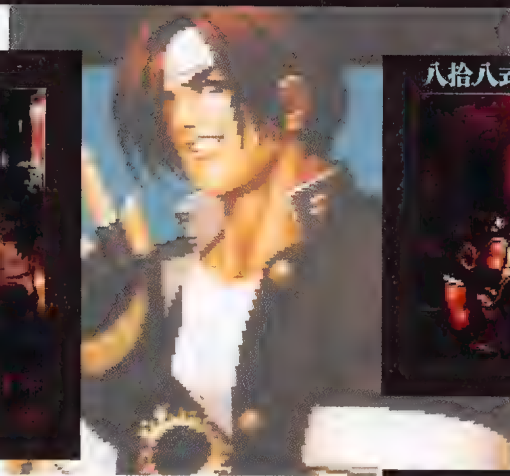
挑発[B+C]



裏百八式・大蛇薙



↓↙←↙↓↘→+C

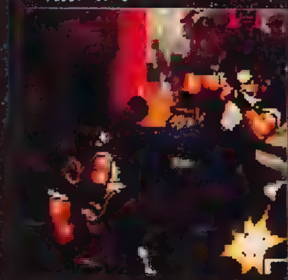


七拾五式 改



↓↘→+B・BorD・D

八拾八式



↘+D

京サマの技の数々

闇払いは出るまでは速いが硬直がやや長い。とはいっても特に気になるほどのものでもないので、牽制や連続技として使っていける。跳び込みからの地上技やカウンター攻撃にキャンセルをかけて撃っていこう。

鬼焼きは対空技としての性能も申し分なく、接近戦において相手がなにか行動を起こそうとしたところにカウンターで狙っていくこともできる。ただし、大鬼焼きは2ヒット技になっており、地上の相手に1段目のみを当てた場合はダウンを奪えず、降りの際に反撃を受けることになるので要注意。地上の相手を狙うときは小で出すのが鉄則だ。

朧車、琴月は超スピードの突進技。大の朧車はやや離れた間合いでの対空にもなる。空振りしたときのスキは大きいが、その分威力も大きい。琴月は厳密にいえばガードされた後は相手のほうが先に動けるのだが、ほぼ互角といって差し支えないほどスキが小さい。琴月→鬼焼きの連携も実戦では有効だ。

大蛇薙は指に火を灯した瞬間は上半身無敵になれるので、地を這わない飛び道具やジャンプ攻撃を避けつつ攻撃できる。攻撃判定は全方向にかなり広く、至近距離でなければガードされても反撃を受けないので体力が少なくなったら気軽に狙っていこう。

百八式・闇払い



弐百拾弐式・琴月 陽



→↘↓↙←+BorD

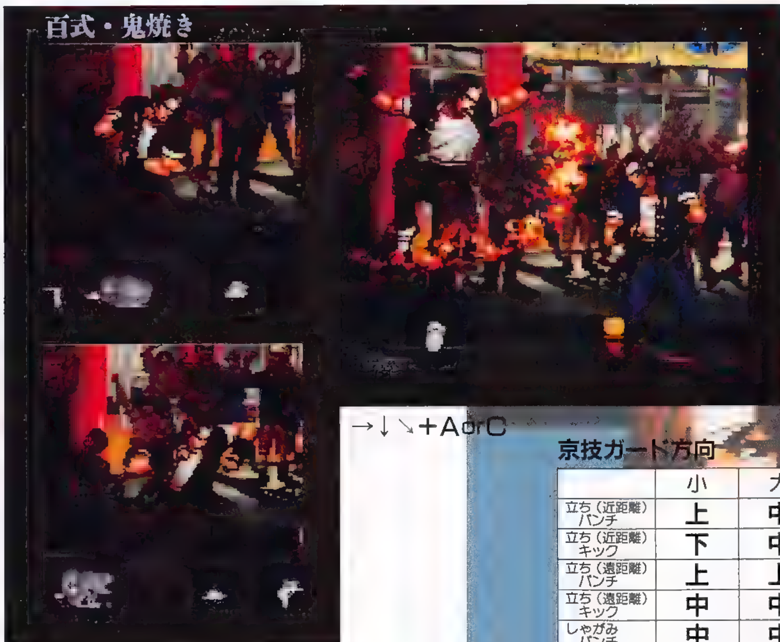


↓↘→+AorC

KYO KUSANAGI



草薙 京



→↓↘+AorC

草薙　京技表

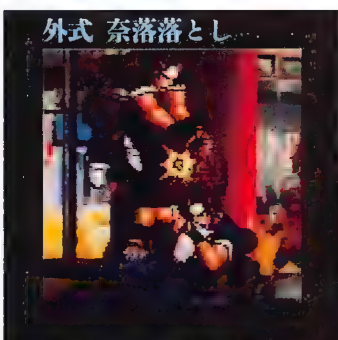
投げ技	一刹背負い投げ	→or←+C
特殊技	外式　轟斧　陽	→+D
	八拾八式	↘+D
	外式　奈落落とし	ジャンプ中↙or↓or↘+C
必殺技	百八式　闇払い	↓↘→+AorC
	百式　鬼巻き	→↓↘+AorC
	百壱式　朧車	←↓↙+BorD
	弐百拾弐式　琴月　陽	→↘↓↙←+BorD
	七拾五式　改	↓↘→+B・BorD・D
超必殺技	裏百八式　大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+C

京技ガード方向

	小	大
立ち（近距離）パンチ	上	中
立ち（近距離）キック	下	中
立ち（遠距離）パンチ	上	上
立ち（遠距離）キック	中	中
しゃがみパンチ	中	中
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	

技表について

●通常技に関しての「上・中・下」はつぎのことを意味します。
「上」＝しゃがみガードしている相手に出すと空振りしてしまいます。
「中」＝しゃがみガードしている相手に技を出しても空振りしないで、ガードさせることができます。
「下」＝立ちガードしている相手に出せばヒットさせることができます。
※全員、草薙京を相手に調べたものです。相手により（チャンやチョイなど）異なることがあります。なお、すべてゲーメスト編集部による独自の調べです。



ジャンプ中に↙or↓or↘+C



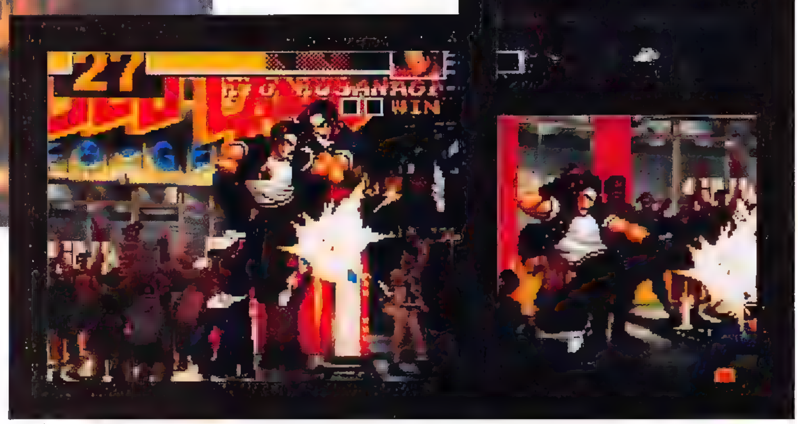
→+D





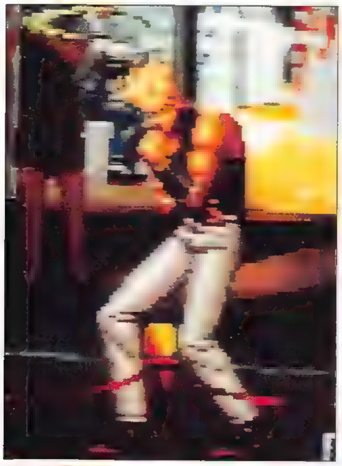


接近して→(←)+C

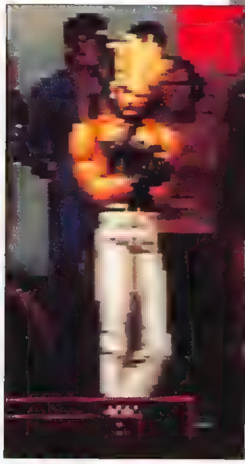


←↓↙+BorD

二階堂 紅丸



FAINTING



ASSIST

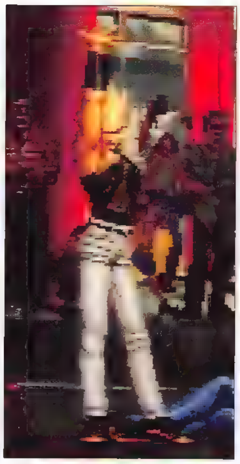




日本に帰ってくる京を出迎えるために来た港で、ルガールの秘書から「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状を受け取る。
もちろん参加の目的は、今大会で優勝し、世界的に有名になること。



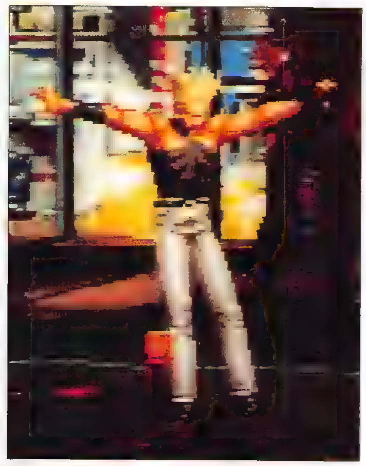
WINNING POSE＃1



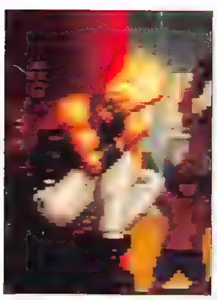
WINNING POSE＃2



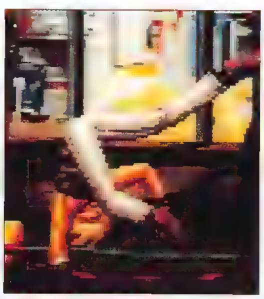
DRAW POSE



OPENNING ACTION＃2



ACTION POSE



ACTION POSE



DEMO



OPENNING ACTION＃1





LOSES POSE＃1



LOSES POSE＃2



OPENNING ACTION＃3



ACTION POSE

BENIMARU NIKAIDO

A B C D



斜めジャンプ



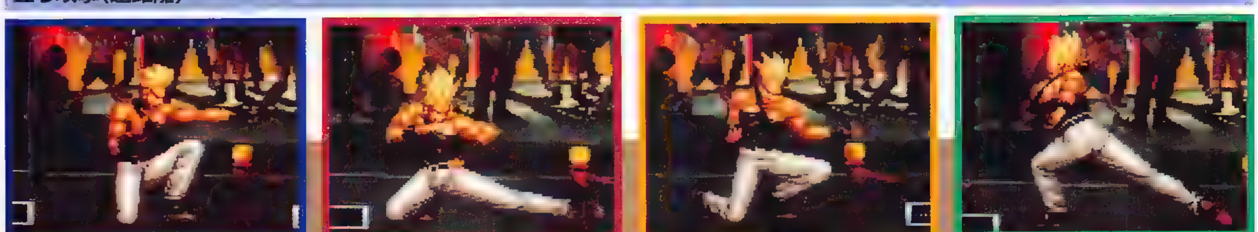
垂直ジャンプ



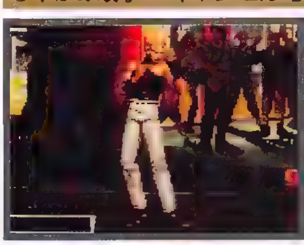
立ち攻撃(近距離) キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可



立ち攻撃(遠距離)



しゃがみ攻撃　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可



攻撃避け［A+B］



カウンター［A+B中に任意ボタン］



ゲージ溜め［A+B+C］



援護攻撃［A+B+C］



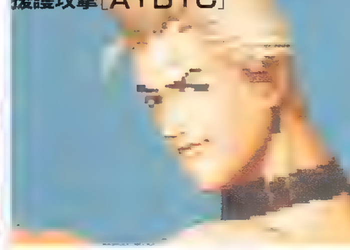
空中ぶっとばし攻撃［C+D］



地上ぶっとばし攻撃［C+D］



挑発［B+C］





フロントスープレックス

接近して→(←)+CorD



フライングドリル

ジャンプ中に↙or↓or↘+D



スピニングニードロップ

空中で接近して↙or↓or↘+CorD





紅丸の技

新必殺技の反動3段蹴りは居合い蹴りの後のオマケのようなもの。しかし威力はバカにできないものがあるので、小足払いからの居合い→反動はキッチリ決められるようになっておこう。

もうひとつの新必殺技スーパー稲妻キックは対空として使えそうだが、判定が強いのは頂上付近だけなので先読み気味に早めに出す必要がある。反動3段蹴りのようにスキは少ない。

居合い蹴りは相変わらず紅丸の攻めの要となる技だ。つまるところ紅丸の攻めの主眼は小足→居合い蹴りを決めるところにある。跳び込み、あるいは起き上がりに小足払いを重ねるなどして小足→居合いを狙おう。

雷靭拳は足払いが届かないような間合いで、相手の鼻っつらに当てるような感じで出していこう。出るまでが多少遅いものの、出てしまえば判定はかなり強い。真空片手駒は横方向の判定が強いので、足払いや居合い蹴りで間合いが離れたときにそれらをフォローする形で出していこう。削り能力もあるので相手の起き上がりに重ねてみるのもいいだろう。

雷光拳は根元から当てるとすごい威力。しかし当てる機会はそうそうないかも。

二階堂 紅丸



真空片手駒

→↘↓↙←+BorD



雷靭拳



→↓↘+AorC

BENIMARU NIKAIDO

雷光拳



居合い蹴り

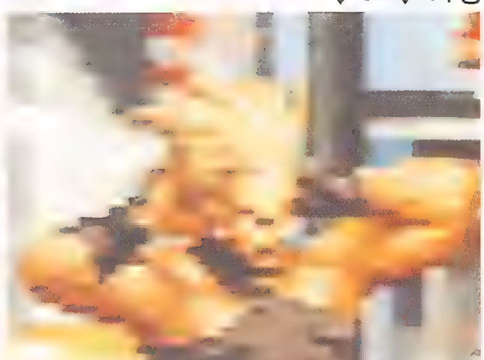




↓↘→+BorD



↓↘→↓↘+C



二階堂紅丸技表

投げ技	フロントスープレックス	→or← +CorD
	スピニングニードロップ	ジャンプ中↙or↓or↘+CorD
特殊技	フライングドリル	ジャンプ中↙or↓or↘+D
必殺技	雷靭拳	→↓↘+AorC
	真空片手駒	→↘↓↙← +BorD
	居合い蹴り	↓↘→+BorD
	反動三段蹴り	居合い斬り中↓↑+BorD
	スーパー稲妻キック	↓↑+BorD
超必殺技	雷光拳	↓↘→↓↘+C

紅丸技ガード方向

	小	大
立ち（近距離）パンチ	上	中
立ち（近距離）キック	中	中
立ち（遠距離）パンチ	上	上
立ち（遠距離）キック	上	中
しゃがみパンチ	中	中
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	

スーパー稲妻キック







↓↑+BorD

反動三段蹴り

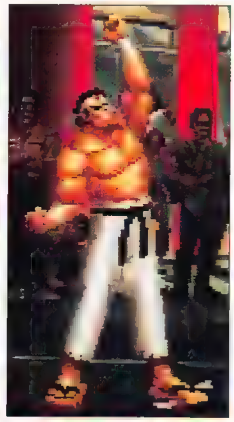




居合い蹴り中に↓↑+BorD

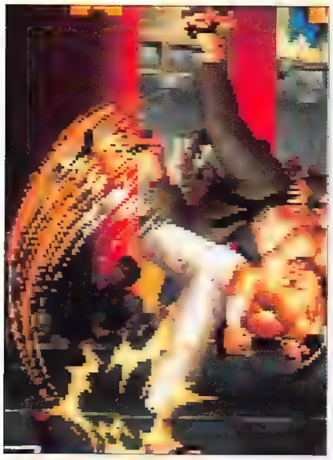

FAINTING


ASSIST

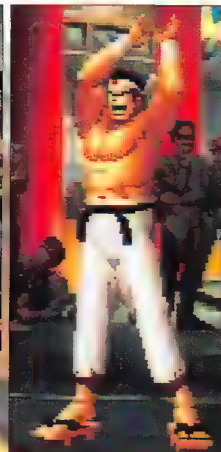

WINNING POSE ＃1

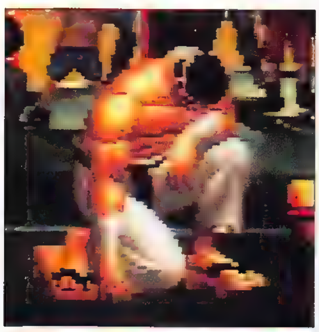


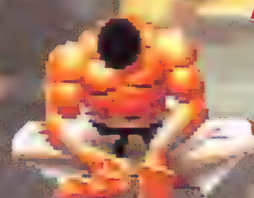
大門五郎


ACTION POSE


WINNING POSE ＃2

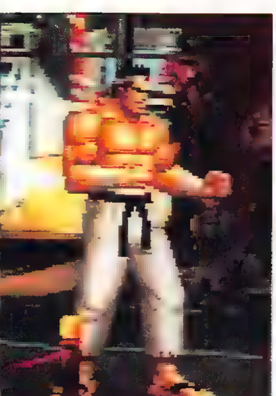

ACTION POSE


DRAW POSE


LOSES POSE ＃2

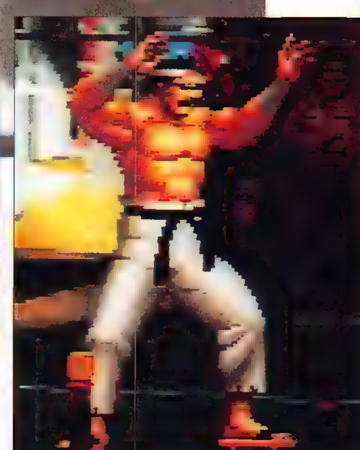

LOSES POSE ＃1

彼もまた、京を出迎えた港で、紅丸とともに3人に宛てられた「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状を受け取った。
再び3人でチームを結成し、この体格から繰り出されるパワーで2度目の戦いに挑む。


OPENNING ACTION1


ACTION POSE


DEMO


OPENNING ACTION2

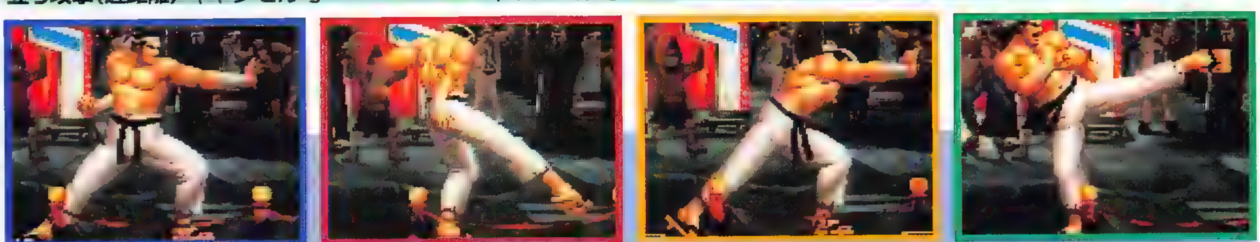
GORODAIMON

A B C D


斜めジャンプ


垂直ジャンプ


立ち攻撃(近距離) キャンセル可 キャンセル可 キャンセル可 キャンセル可


立ち攻撃(遠距離) キャンセル可 キャンセル可 キャンセル可


しゃがみ攻撃 キャンセル可 一段目のみキャンセル可 キャンセル可


攻撃避け[A+B]

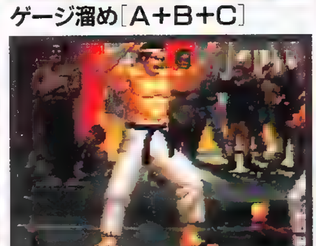

カウンター[A+B中に任意ボタン]


ゲージ溜め[A+B+C]


援護攻撃[A+B+C]


空中ぶっとばし攻撃[C+D]


地上ぶっとばし攻撃[C+D]


挑発[B+C]



ゴローの技

雲つかみ投げのほうは見た目通り対空技として使えなくはないのだが、相手がジャンプするのを見てから出したのではとても間に合わない。相手が跳びそうだなと思ったときに待ち構えておくような感じで。でも対空なら昇り大キックのほうが信頼できるかも。

切り株返しは地上にいる相手に対する投げ技だが、厳密には打撃技といったほうが正しい。たとえ間合いの中に入っていても受け手はガードが可能という点が普通の投げとの相違点だ。感覚としては龍虎乱舞や鳳凰脚に近いと言ったほうが理解しやすいかな。

ガードされるという欠点を持つが、その反面リーチはかなり長い（間合いが広い）。

超大外刈りと天地返しはごく普通のコマンド投げ。どちらかといえば超大外刈りのほうがオススメ。どちらも連続技として使える。

超受け身と地雷震は特に役に立つ局面というものはなさそう。ちなみに大の地雷震は腕を振り上げるだけのフェイント技になった。

超必殺技の地獄極楽落としは間合いの広いコマンド投げ。とにかく気持ちいいので体力が減ったら狙うしかない。

大門 五郎





接近して→↙↓↘+D





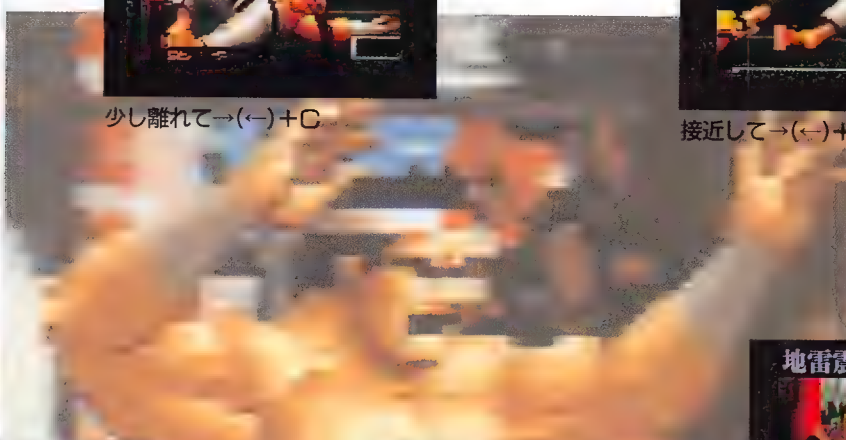
接近して→(←)+C



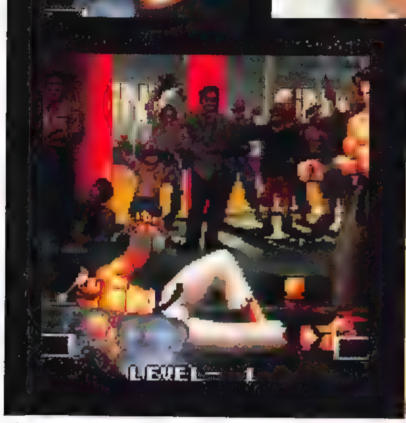
少し離れて→(←)+C



接近して→(←)+D







↓↙←+BorD



→↓↘+AorC

GORO DAIMON

天地返し



接近して→↘↓↙←→+C

地獄極楽落とし





接近して→↘↓↙←×2+C

大門五郎技表

投げ技	十字締め	→+C
	横車	←+C
	送り足払い	→or←+D
必殺技	地雷震	→↓↘+AorC
	超受け身	↓↙←+BorD
	超大外刈り	接近して→↙↓↘+D
	天地返し	接近して→↘↓↙←→+C
	雲つかみ投げ	←↙↓↘→+A
	切り株返し	←↙↓↘→+C
超必殺技	地獄極楽落とし	→↘↓↙←→↘↓↙←+C

五郎技ガード方向

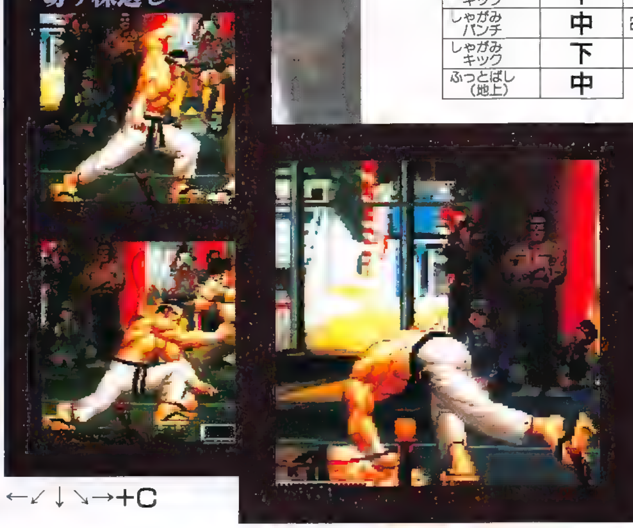
	小	大
立ち（近距離）パンチ	上	中
立ち（近距離）キック	上	中
立ち（遠距離）パンチ	上	中
立ち（遠距離）キック	中	上
しゃがみパンチ	中	2ヒット中､上
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	

雲つかみ投げ



←↙↓↘→+A

切り株返し



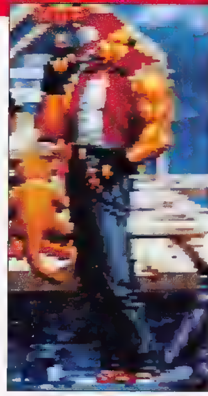
←↙↓↘→+C



FAINTING



ASSIST



WINNING POSE #1



テリー・ボガード



DEMO

地中海の小島でアンディと修行をしているところへ「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状が届いた。またか……と思いながらも、その背後に悪の影を感じた。“主催者は誰なのか?”しかし、今はそんなことは関係ない。とにかく出場だ!



WINNING POSE #2



DRAW POSE



OPENNING ACTION1



OPENNING ACTION2



LOSES POSE #2



LOSES POSE #1

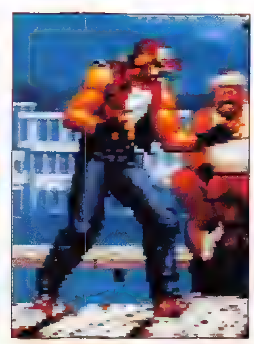




ACTION POSE



ACTION POSE



OPENNING ACTION3

TERRY BOGARD

A B C D



斜めジャンプ



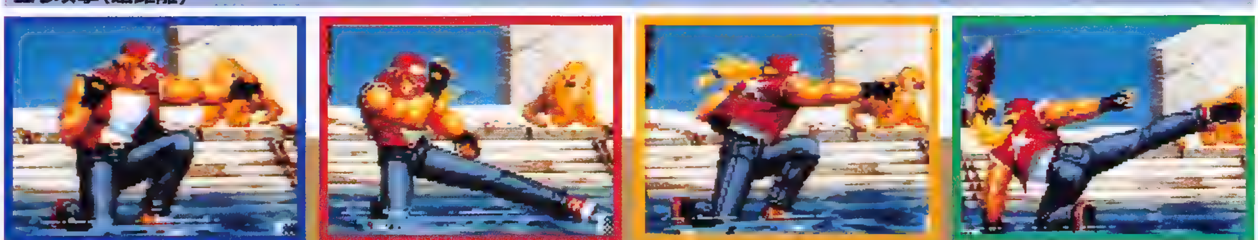
垂直ジャンプ



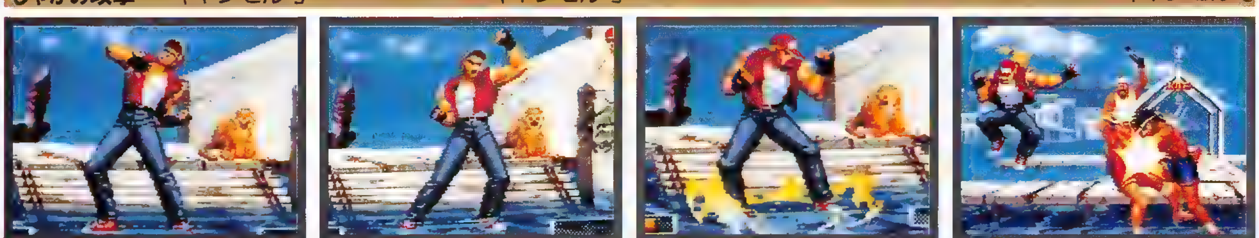
立ち攻撃(近距離) キャンセル可 / キャンセル可 / 2段ともにキャンセル可 / キャンセル可



立ち攻撃(遠距離)



しゃがみ攻撃 キャンセル可 / キャンセル可 / キャンセル可



攻撃避け[A+B] / カウンター[A+B中に任意ボタン] / ゲージ溜め[A+B+C] / 援護攻撃[A+B+C]



空中ぶっとばし攻撃[C+D] / 地上ぶっとばし攻撃[C+D] / 挑発[B+C]



どんな状況でもOK！便利なのがそろってるぜ!!

●バーンナックル
言わずと知れたテリーのステイタスとも言える必殺技。小は攻撃の出が早く硬直も少ないので、連続技や奇襲に使える。

●パワーウェイブ
地を這う飛び道具。出が多少遅いが牽制としての働きは十分。

●ライジングタックル
無敵対空技ではあるが、リーチが短く無敵時間も少ない(相打ちになりやすい)。これの溜めを意識して動きを制限するよりは、新技のパワーダンクを使うようにしよう。

●クラックシュート
高速で突っ込む浴びせ蹴り。軌道・判定の微妙な変化により、'94のときよりも使い勝手が良くなった。大だと相手が倒れずキャラによっては3～4ヒットする。最後のモーションがガードされても反撃は受けない。

●パワーダンク
膝で弾いて上から拳を振り下ろすという新技。出がかりが無敵で判定も大きいため、対空・カウンターに使える。コマンド技なのも強み。

●パワーゲイザー
相変わらず出るのが早いのだが、今回はその後の硬直が長いので、ガードや避けで回避されると反撃されやすい。



↓↙←↖+BorD



テリー・ボガード



↓↘→+AorC



→+C



↓↙←↙→+BC

TERRY BOGARD



ライジングタックル





↓溜め↑+AorC

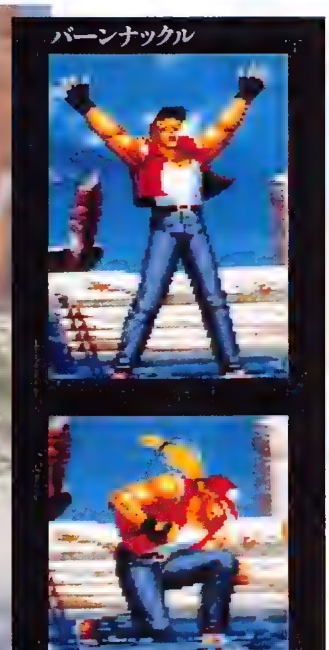
テリー・ボガード技表

投げ技	バスタースルー	→or←+CorD
特殊技	バックナックル	→+C
必殺技	バーンナックル	↓↙←+AorC
	パワーウェイブ	↓↘→+AorC
	ライジングタックル	↓ため↑+AorC
	クラックシュート	↓↙←↖+BorD
	パワーダンク	→↓↘+BorD
超必殺技	パワーゲイザー	↓↙←↙→+BC

テリー技ガード方向

	小	大
立ち（近距離）パンチ	上	中
立ち（近距離）キック	中	中
立ち（遠距離）パンチ	上	上
立ち（遠距離）キック	上	上
しゃがみパンチ	中	中
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	

バーンナックル





↓↙←+AorC



バスタースルー



接近して→(←)+CorD

パワーダンク



→↓↘+BorD

アンディ・ボガード


ASSIST


WINNING POSE#2


WINNING POSE#1




DEMO

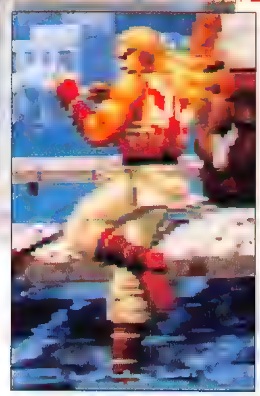

OPENNING ACTION#1

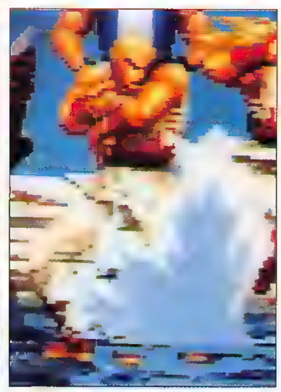

OPENNING ACTION#2


OPENNING ACTION#3


FAINTING

兄、テリーと修行中だった彼も同じく招待状を受け取った。「キング・オブ・ファイターズ '95」の背後にうごめく悪の気配を感じながら、出場を決意する。しかし、今回も別のチームで出場する舞のことがやはり気になるアンディであった。


ACTION POSE#2

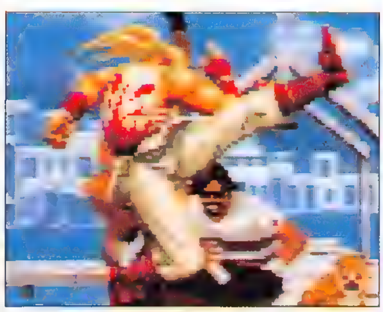

ACTION POSE#4


DRAW POSE


LOSES POSE#2


LOSES POSE#1

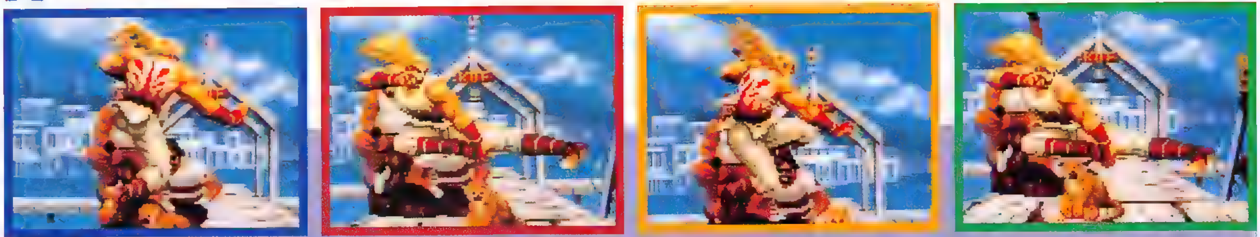



ACTION POSE#1


ACTION POSE#3

ANDY BOGARD

A B C D



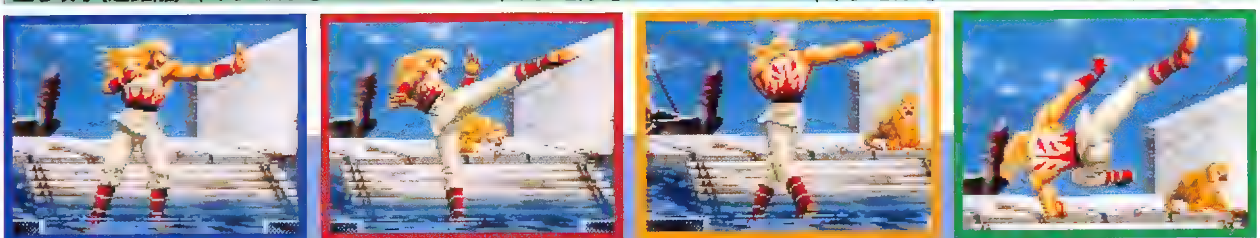
斜めジャンプ



垂直ジャンプ



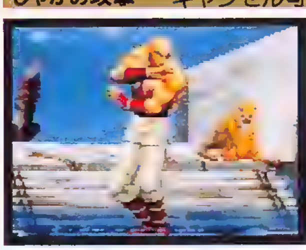
立ち攻撃(近距離) キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可



立ち攻撃(遠距離)



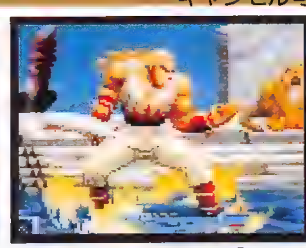
しゃがみ攻撃　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可



攻撃避け[A+B]



カウンター[A+B中に任意ボタン]



ゲージ溜め[A+B+C]



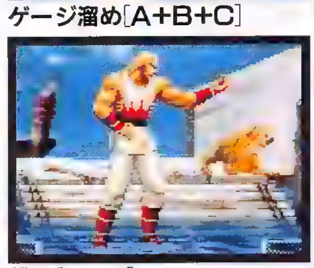
援護攻撃[A+B+C]



空中ぶっとばし攻撃[C+D]



地上ぶっとばし攻撃[C+D]



挑発[B+C]



'95アンディの通常技

KOF'95でのアンディの最大の変更点といえば、新必殺技の撃壁背水掌の追加だろう。この技は3段攻撃で、コマンドも一発ずつ入力しなければならない。しかし入力タイミングは甘く、一発目を見たらレバーをグルグル回しながらボタン連打で出せる。3段入力技とはいえ、1段目、2段目で止めても利点はないので毎回3段目まで出してしまおう。特にガードされているときは重要。3段目までガードさせれば反撃は受けないぞ。1段目の攻撃発生が早いので、連続技に用いることもできる。

さて、アンディといえば餓狼3で大幅にリニューアルされたのが記憶に新しいが、'95のアンディはKOF'94までの見慣れたアンディに戻っているぞ。斬影拳は溜め時間ありだが、小は非常に進む距離が短い餓狼2タイプ。しかし技後の硬直はシリーズ最長なので、画面端ではヒットさせても反撃を受けてしまう。

空破弾は溜めいらずで多段ガードさせることができる。しかも、相手がしゃがみガードしていればめくりを狙うことも可能となっている。

超必殺技の超裂破弾はスピードアップし、技後の硬直も短くなったため、扱いやすくなっている。連続技にもなるし、気になる出始めの無敵時間もちゃんと継承されている。

斬影拳



←溜め→+AorC

飛翔拳



↓↙←+AorC

アンディ・ボガード



撃壁背水掌



↓↙←+BorD(3回連続入力)

抱え込み投げ



接近して→(←)+CorD

ANDY BOGARD

昇龍弾

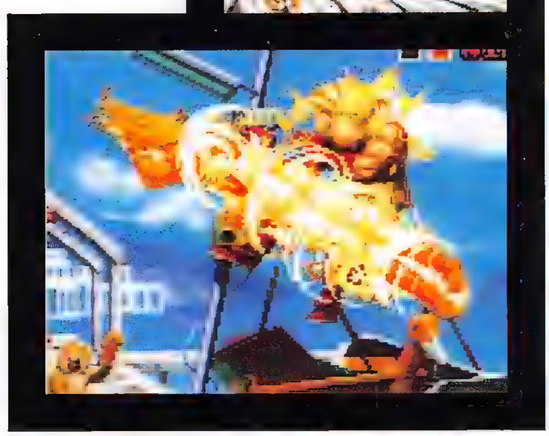


→↓↘+AorC

超裂破弾







↓(真下のみ)溜め↘→+BD

空破拳







↙↗+BorD

アンディ・ボガード技表

投げ技	抱え込み投げ	→or←+CorD
必殺技	昇竜弾	→↓↘+AorC
	斬影拳	↙ため→+AorC
	飛翔拳	↓↙←+AorC
	空破弾	↙↗+BorD
	撃壁背水掌（3回連続入力）	↓↙←+BorD
超必殺技	超裂破弾	↓ため↘→+BD

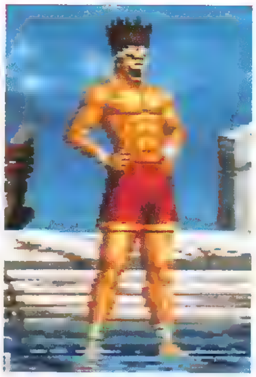
アンディ技ガード方向

	小	大
立ち（近距離）パンチ	中	中
立ち（近距離）キック	中	中
立ち（遠距離）パンチ	上	上
立ち（遠距離）キック	上	中
しゃがみパンチ	中	中
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	

ジョー・ヒガシ



WINNING POSE#1



WINNING POSE#2



ASSIST



ボガード兄弟が修行をしている所へあとから乗り込んだジョーも、2人と同じ心境で戦いに挑むことを決意する。が、しかし、結局彼は強い奴と戦いたいというのが一番の理由のようだ。
ボガード兄弟と3人で、またまた大暴れだ！



DEMO



FAINTING



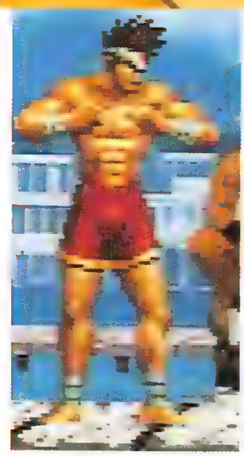
DRAW POSE



LOSES POSE#2



LOSES POSE#1



OPENNING ACTION2

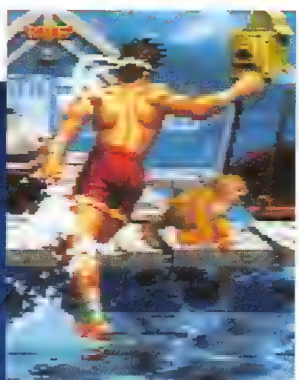


OPENNING ACTION1

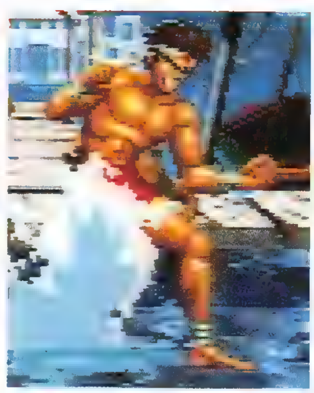


ACTION POSE





ACTION POSE



ACTION POSE



ACTION POSE

JOE HIGASI

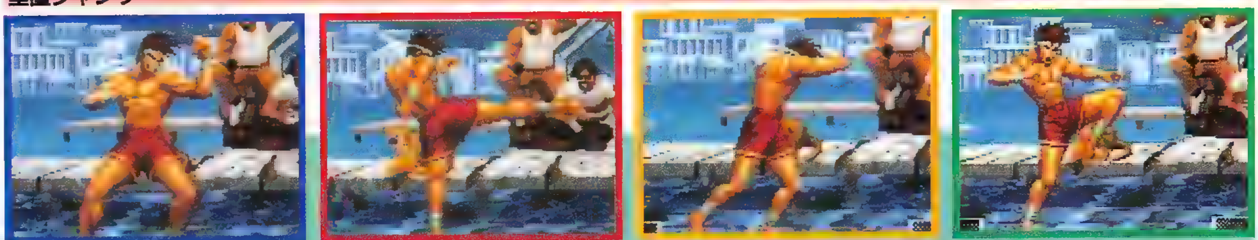
A B C D



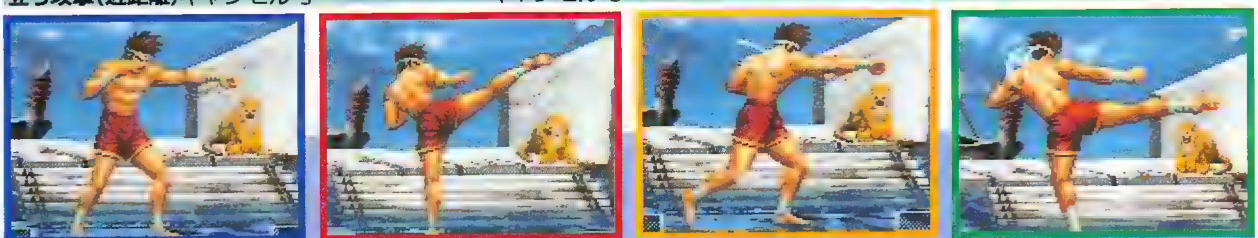
斜めジャンプ



垂直ジャンプ



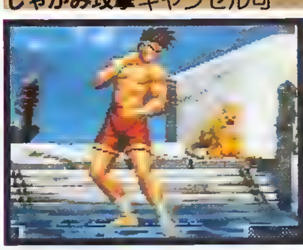
立ち攻撃(近距離)キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可



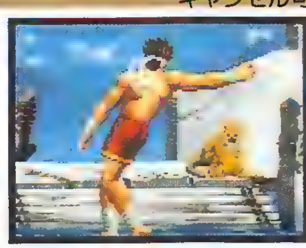
立ち攻撃(遠距離)



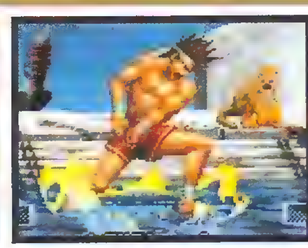
しゃがみ攻撃キャンセル可　キャンセル可



攻撃避け[A+B]



カウンター[A+B中に任意ボタン]



ゲージ溜め[A+B+C]



援護攻撃[A+B+C]



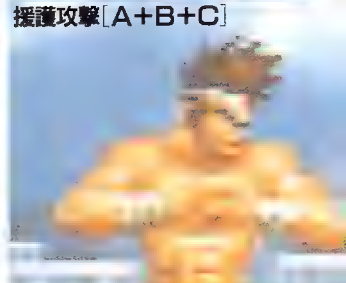
空中ぶっとばし攻撃[C+D]



地上ぶっとばし攻撃[C+D]



挑発[B+C]



ジョーの技ども

ハリケーンアッパーは出るのが非常に速く、硬直時間もまるで気にならないので、飛び道具としては優秀な部類に入る。牽制技として、あるいは連続技として幅広く活躍してくれることだろう。

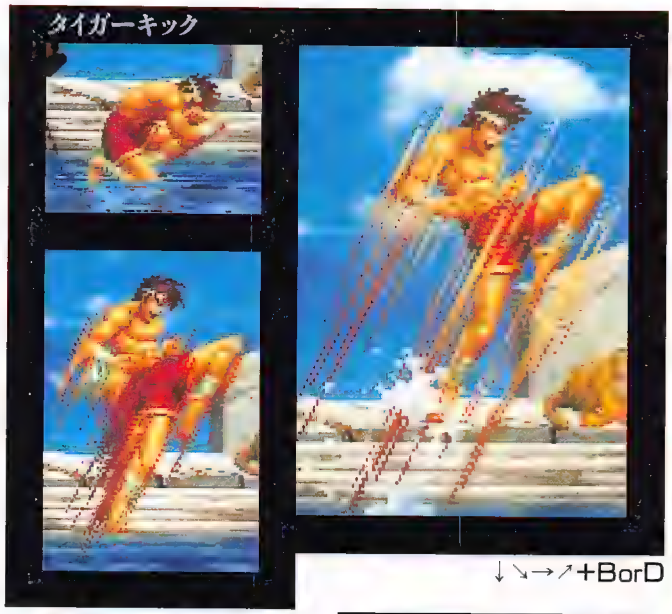
スラッシュキックと黄金のカカトはどちらも突進系の技だが、両者には大きな性能の違いがある。スラッシュキックは移動スピードも速く移動距離も長いのだが、ガードされてしまうと反撃は必至。逆にカカトはガードされてもそれほど硬直が長いわけではないので、そこからタイガーキックや小足払いといった連携も可能だ。しかしカカトは大で出しても移動距離はたいしたことないので、スラッシュとカカトのどちらを使うかは状況次第ということになる。

餓狼3では消えてしまった爆裂拳がめでたく復活。爆裂拳を使えば、本来キャンセル不可能な技（遠距離立ち大キックなど）にもキャンセルをかけることができる。

対空で信頼できるのはやはりタイガーキック。ただし大タイガーの根元部分を当てても相手は倒れないので気を付けよう。

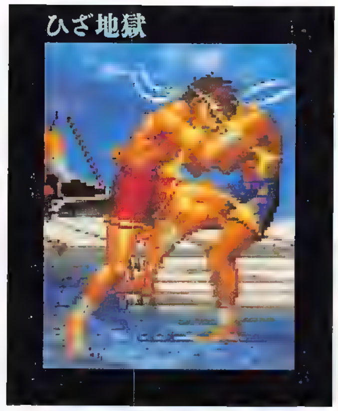
スクリューアッパーは出るのが速く、また竜巻が少しだけ前方に移動するので当てやすくなっている。そのかわり威力が落ちているのが残念。

タイガーキック



↓↘→↗+BorD

ひざ地獄



接近して→(←)+D

爆裂拳フィニッシュ



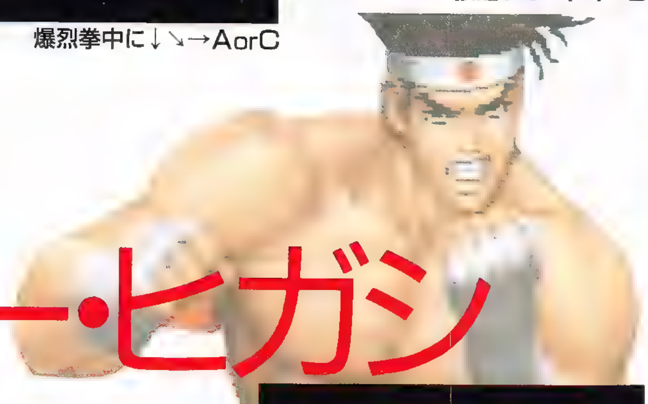
爆裂拳中に↓↘→AorC

ハリケーンアッパー



←↙↓↘→+AorC

ジョー・ヒガシ



スラッシュキック



↙↗+BorD

JOE HIGASI

スライディングキック



↘+D

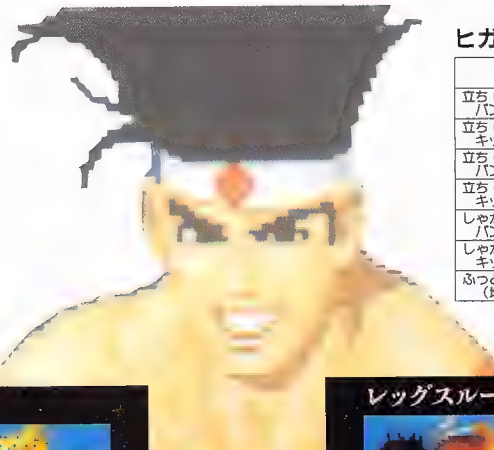
スクリューアッパー



→←↙↓↘+BC

東　丈技表

投げ技	レッグスルー	→or←+C
	ひざ地獄	→or←+D
特殊技	スライディングキック	↘+D
必殺技	ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorC
	スラッシュキック	↙↗+BorD
	タイガーキック	↓↘→↗+BorD
	爆烈拳	AorC連打
	爆烈拳フィニッシュ	爆烈拳中に↓↘→+AorC
	黄金のかかと	↓↙←+BorD
超必殺技	スクリューアッパー	→←↙↓↘+BC



ヒガシ技ガード方向

	小	大
立ち（近距離）パンチ	中	中
立ち（近距離）キック	2ヒット中、中	中
立ち（遠距離）パンチ	上	上
立ち（遠距離）キック	上	中
しゃがみパンチ	中	中
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	

レッグスルー



接近して→(←)+C

黄金のかかと



↓↙←+BorD

タクマ・サカザキ


FAINTING


ASSIST


WINNING POSE＃2

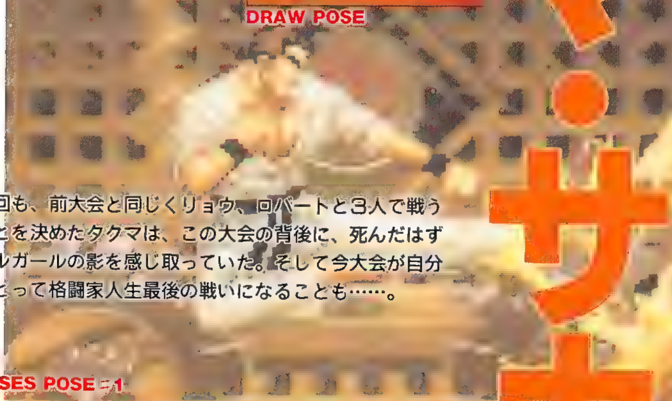



WINNING POSE＃1


LOSES POSE＃2


DRAW POSE


DEMO

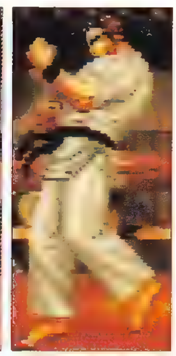


今回も、前大会と同じくリョウ、ロバートと3人で戦うことを決めたタクマは、この大会の背後に、死んだはずのルガールの影を感じ取っていた。そして今大会が自分にとって格闘家人生最後の戦いになることも……。

LOSES POSE＃1


ACTION POSE＃1


ACTION POSE＃2


ACTION POSE＃3




ACTION POSE＃4


ACTION POSE＃5


OPENNING ACTION＃1




OPENNING ACTION＃2, 3

TAKUMA SAKAZAKI

A　B　C　D



斜めジャンプ



垂直ジャンプ



立ち攻撃(近距離)キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可



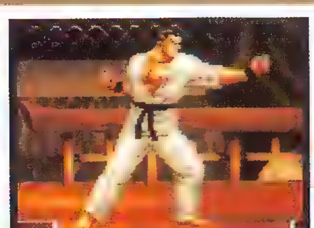
立ち攻撃(遠距離)



しゃがみ攻撃　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可



攻撃避け[A+B]



カウンター[A+B中に任意ボタン]



ゲージ溜め[A+B+C]



援護攻撃[A+B+C]



空中ぶっとばし攻撃[C+D]



地上ぶっとばし攻撃[C+D]



挑発[B+C]





タクマ・サカザキ



→↘↓↙←+AorC



龍虎乱舞





覇王至高拳

→←↙↓↘→+AorC



暫烈拳



一本背負い

接近して→(←)+CorD

一撃必殺のイメージがあるタクマの技達。それらはもちろん'95になっても健在である。

タクマは増えた必殺技はないが、翔乱脚が2タイプに分かれた。ひとつは従来の投げ間合いで出すもの。これは'94と変更点はなく、KOFのシステムに乗っとってダメージポーズ中の相手に対して連続技となる。

さて、新タイプの翔乱脚はダッシュして翔乱脚を仕かけるもの。近間から小技の間に挟んだりするといい。もちろん、ガードポーズ中の相手には入らないし、こちらの方は目前で止まることになる。両方をうまく使いわけるようにしよう。

今回、結果的にタクマの特長となった感のある飛燕疾風脚は、性能面でリョウとロバートと大きく違う。まず、ガードされても一切反撃を受けないでガードが間い合う。そして、もはや明確にタクマの特権と化した追い打ちも健在である。主に、大の飛燕疾風脚がヒットしたら虎煌拳、暫烈拳、吹っとばし（C+D）が追い打ちとして入れることができる。この辺も'94の性能を引きついでこれを唯一の飛燕疾風脚といえる。

龍虎乱舞は、もともと出が速かったのだが'95ではさらに高速化、なんと連続技になるまでに進化した。

↓↘→←→+AC

TAKUMA SAKAZAKI

翔乱脚(コマンド投げ)





接近して→↘↓↙←+B



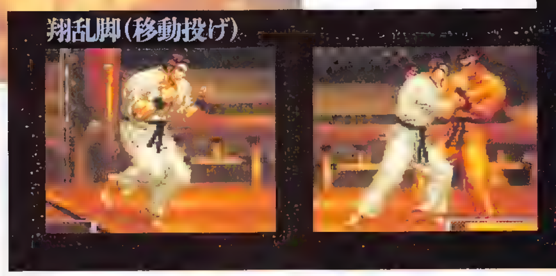
→↘↓↙←+D



飛燕疾風脚



翔乱脚(移動投げ)



タクマ・サカザキ技表

投げ技	一本背負い	→or←+CorD
必殺技	虎煌拳	↓↘→+AorC
	飛燕疾風脚	↙ため→+BorD
	翔乱脚（コマンド投げ）	接近して→↘↓↙←+B
	翔乱脚（移動投げ）	→↘↓↙←+D
	暫烈拳	→↘↓↙←+AorC
	覇王至高拳	→←↙↓↘→+AorC
超必殺技	龍虎乱舞	↓↘→←→+AC

タクマ技ガード方向

	小	大
立ち（近距離）パンチ	上	中
立ち（近距離）キック	下	中
立ち（遠距離）パンチ	上	上
立ち（遠距離）キック	上	上
しゃがみパンチ	中	中
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	



↙溜め→+BorD

↓↘→+AorC



虎煌拳



リョウ・サカザキ


FAINTING


ASSIST


WINNING POSE＝2

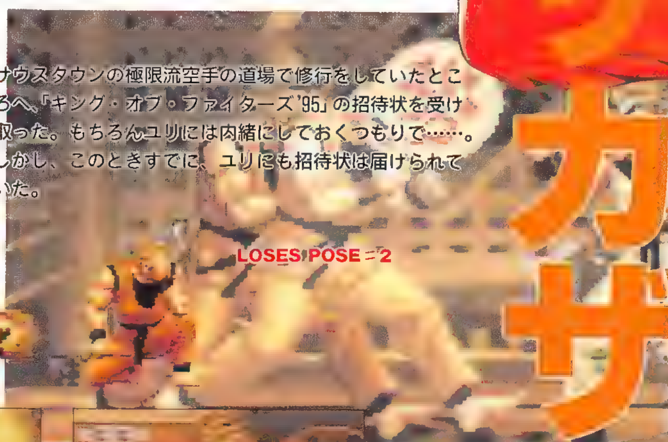



WINNING POSE＝1


DEMO

サウスタウンの極限流空手の道場で修行をしていたところへ、「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状を受け取った。もちろんユリには内緒にしておくつもりで……。しかし、このときすでに、ユリにも招待状は届けられていた。


LOSES POSE＝1


LOSES POSE＝2


ACTION POSE


ACTION POSE


ACTION POSE


DRAW POSE


ACTION POSE


OPENNING ACTION1



OPENNING ACTION2 3

RYO SAKAZAKI

A　B　C　D



斜めジャンプ　キャンセル可



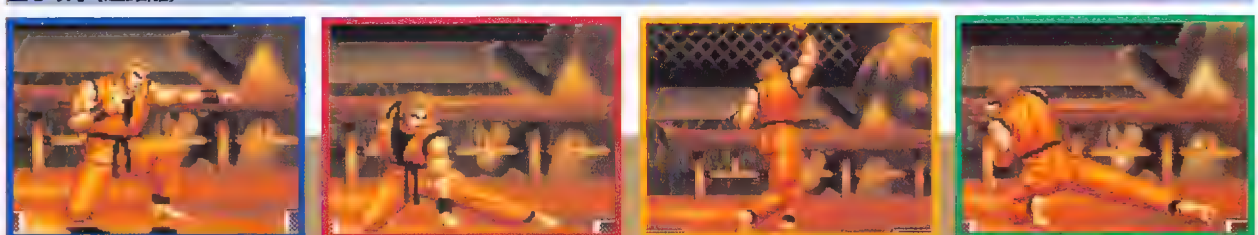
垂直ジャンプ



立ち攻撃(近距離)キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可



立ち攻撃(遠距離)



しゃがみ攻撃　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可



攻撃避け[A+B]



カウンター[A+B中に任意ボタン]



ゲージ溜め[A+B+C]



援護攻撃[A+B+C]



空中ぶっとばし攻撃[C+D]



地上ぶっとばし攻撃[C+D]



挑発[B+C]



リョウ・サカザキ

リョウ技解説

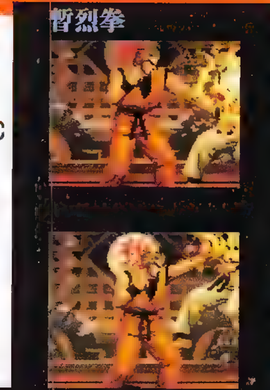
覇王翔吼拳





→←↙↓↘→+AorC

暫烈拳





→↘↓↙←+AorC

空中虎煌拳





ジャンプ中に↓↘→+AorC

リョウの技で増えたものはレバー入れ大Ⓟの「氷柱割り」だ。この技は、中段という属性でしゃがみガードができない。つまり立ちガードを強いられるというものだ。しゃがみ小足払いとの擬似二択や、連続技に導入できる。

必殺技を見てみると、より隙の小さくなった虎煌拳の存在が大きい。特に大の飛行スピードはとても速く、見切られにくい。この飛び道具の大が速く、隙の小さいおかげで、跳びこんできた相手を虎炮で落とせるぞ。また、1回のみという限定付きで、小⬇大の「速射」が可能。小虎煌拳の硬直が切れた瞬間、⬅⬋⬇⬊➡+大Ⓟが入力されていると前作でできた画面内に弾を二発出せる速射ができる。なお、これはリョウのみ可能な技で他のキャラはできない。

飛燕疾風脚は着地時の硬直がかなり長くなってしまい、非常に扱いが難しい。

新必殺技として、極限流連舞拳がある。この技は投げ間合いで出せる、コマンド打撃技だ。技終了後に様々な追い打ちが可能というとても高性能な技である。

起必殺技の龍虎乱舞は、ガードされても、めりこまなければ反撃をくらわなくなった。前作同様、走り出せば飛翔拳タイプの飛び道具をすり抜けることができる。空中でも同コマンドで出すことが可能だ。

極限流連舞拳



接近して←↙↓↘→+C

龍虎乱舞

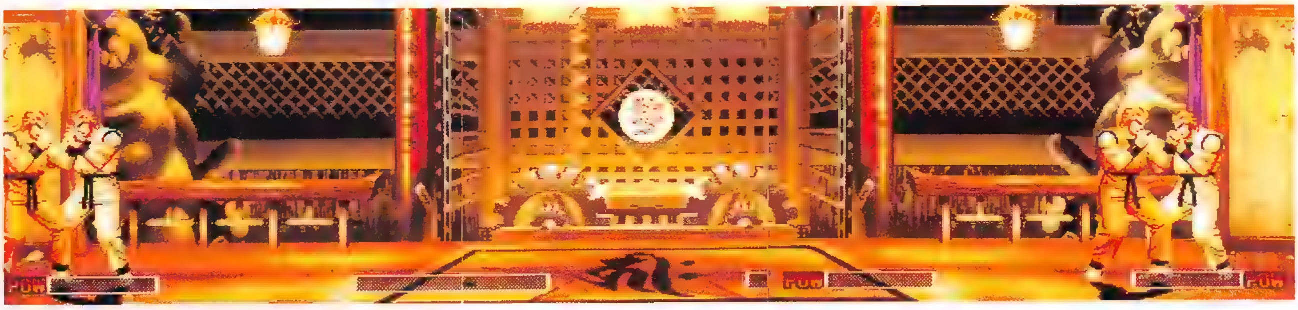






↓↘→↘↓↙←+C

RYO SAKAZAKI





虎煌拳

↓↘→+AorC



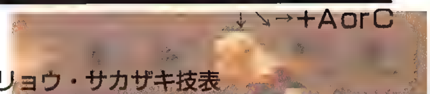
巴投げ

接近して→(←)+CorD



飛燕疾風脚

↙溜め→+BorD

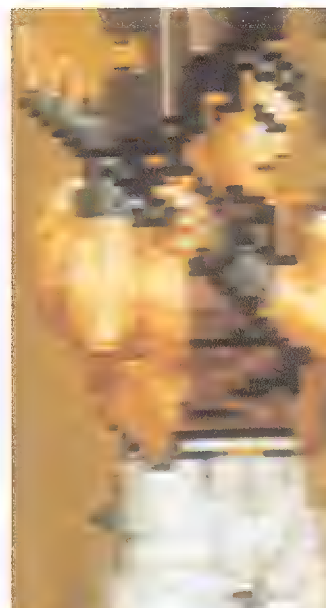


リョウ・サカザキ技表

投げ技	巴投げ	→or←+CorD
特殊技	氷柱割り	→+C
必殺技	虎煌拳	↓↘→+AorC
	飛燕疾風脚	↙ため→+BorD
	虎砲	→↓↘+AorC
	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
	暫烈拳	→↘↓↙←+AorC
	空中虎煌拳	ジャンプ中↓↘→+AorC
	極限流連舞拳	接近して←↙↓↘→+C
超必殺技	龍虎乱舞	↓↓→↘↓↙←+C

リョウ技ガード方向

	小	大
立ち（近距離）パンチ	中	中
立ち（近距離）キック	下	中
立ち（遠距離）パンチ	上	上
立ち（遠距離）キック	上	中
しゃがみパンチ	中	中
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	





氷柱割り

→+C



虎砲

→↓↘+AorC

ロバート・ガルシア


FAINTING


ASSIST


WINNING POSE＃2




WINNING POSE＃1


DRAW POSE

道場で修行中のリョウの元へロバートはあわてて飛び込んできた。もちろん彼もリョウと同じく「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状を受け取ったからだ。リョウ、そして、リョウの父でもあり極限流の師匠でもあるタクマと３人で、大会に挑む。


DEMO


LOSES POSE＃1


ACTION POSE


ACTION POSE


ACTION POSE


LOSES POSE＃2


ACTION POSE

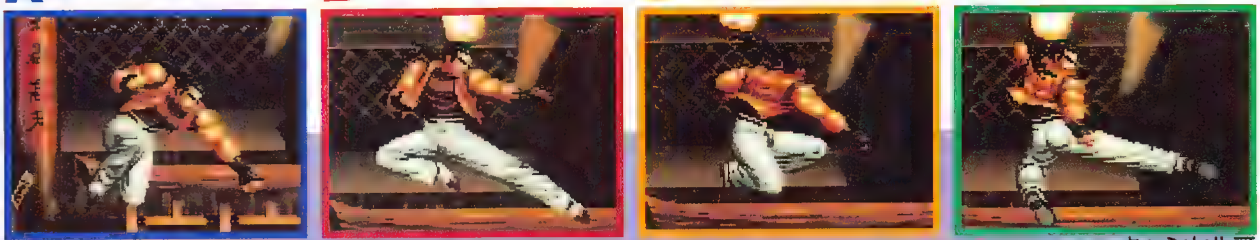

OPENNING ACTION＃1




OPENNING ACTION＃2, 3

ROBERT GARCIA

A B C D


斜めジャンプ　　キャンセル可


垂直ジャンプ


立ち攻撃（近距離）　　キャンセル可


立ち攻撃（遠距離）

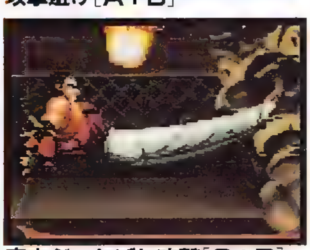

しゃがみ攻撃　キャンセル可　　キャンセル可　　キャンセル可　　キャンセル可


攻撃避け［A+B］


カウンター［A+B中に任意ボタン］


ゲージ溜め［A+B+C］


挑発攻撃［A+B+C］


空中ぶっとばし攻撃［C+D］


地上ぶっとばし攻撃［C+D］


挑発［B+C］



ロバート・ガルシア

ロバート技解説



幻影脚

→↘↓↙←+BorD



飛燕龍神脚

ジャンプ中に↓↙←+BorD



首切り投げ

接近して→(←)+CorD





龍牙

→↓↘+AorC





龍虎乱舞

↓↘→↘↓↙←+C

相変らずの性能のロバートだが、やはりリーチの点でどうしてもリョウに劣る部分がある。'94のときと違って、しゃがみ小足払いが連打できるようになったものの、連続して入るのは2発まで、とキビシイ。

ロバートには増えた技がひとつあり、極限流連舞脚が強い。リョウとほぼ同じ性能のキック版だが、出かかりが一瞬リョウより遅く、その分リーチが心持ちロバートの方が長いような印象を受ける。もちろんリョウのように連続技が入るし、追い打ちも可能である。

飛燕龍神脚は性能や隙など前と変らないが、'95では斜めジャンプ大Ⓚにキャンセルをかけることができるようになった。単発とキャンセルを併用して使いたい。

龍撃拳は虎煌拳同様、'94よりも隙が小さくなった。大で出すと弾速も速くなるが、これは'95のキャラクター全般的に言えることだ。

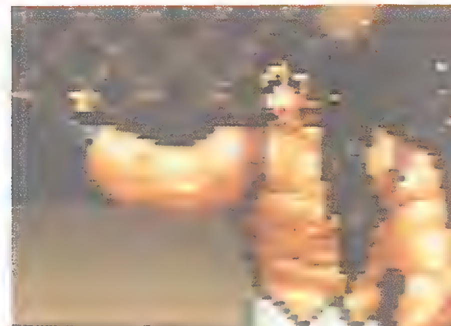
飛燕疾風脚は大幅に硬直が長くなってしまった。それでも、リョウの硬直よりは幾分はマシといった程度、ガードされるとかなり高い確率で反撃を受けてしまう。

龍虎乱舞は走り出すと足もとが無敵。この性質をうまく利用して相手が足払いを出したくなりそうな局面に出すといい。

ROBERT GARCIA

龍撃拳





↓↘→+AorC

覇王翔吼拳



→←↙↓↘→+AorC

接近して←↙↓↘→+D



極限流連舞脚

ロバート・ガルシア技表

投げ技	首切り投げ	→or←+CorD
必殺技	龍撃拳	↓↘→+AorC
	飛燕疾風脚	↙ため→+BorD
	龍牙	→↓↘+AorC
	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
	幻影脚	→↘↓↙←+BorD
	飛燕龍神脚	ジャンプ中↓↙←+BorD
	極限流連舞脚	接近して←↙↓↘→+D
超必殺技	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+C

ロバート技ガード方向

	小	大
立ち（近距離）パンチ	上	中
立ち（近距離）キック	下	2ヒット中､中
立ち（遠距離）パンチ	上	中
立ち（遠距離）キック	上	上
しゃがみパンチ	中	中
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	

↙溜め→+BorD

飛燕疾風脚



ハイデルン




FAINTING


ASSIST


WINNING POSE ♯1


♯2

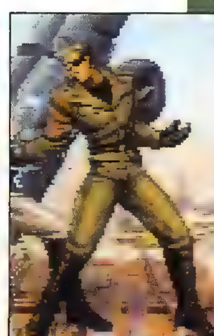

DEMO


DRAW POSE

部下の訓練をしているハイデルンの元に「キング・オブファイターズ'95」の招待状が届いた。彼は、この大会の背後にルガールが存在することをはっきりと感じた。今度こそ、9年前に殺された妻子の恨みをはらすべく、出場を決意する。


ACTION POSE

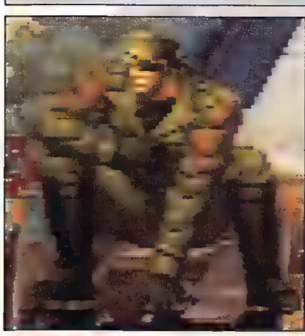

ACTION POSE


ACTION POSE

LOSES POSE ♯1　♯2



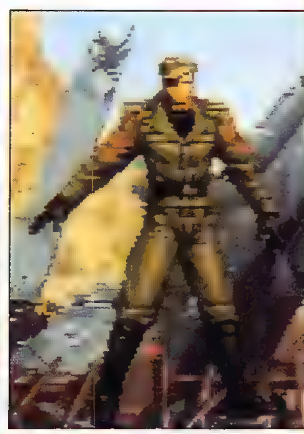



ACTION POSE


ACTION POSE

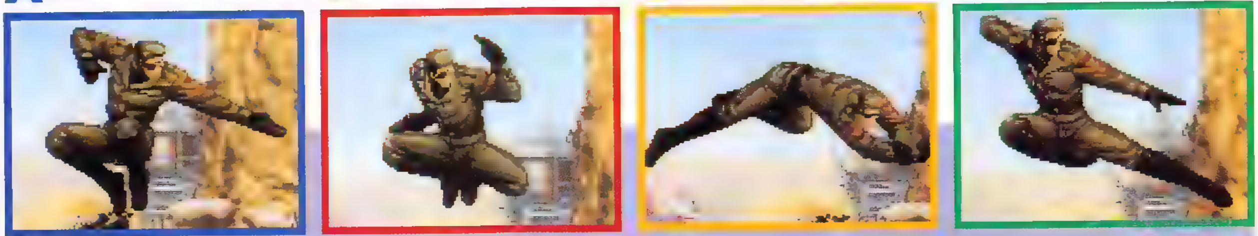

OPENNING ACTION1




OPENNING ACTION2, 3

HEIDERN

A　B　C　D



斜めジャンプ



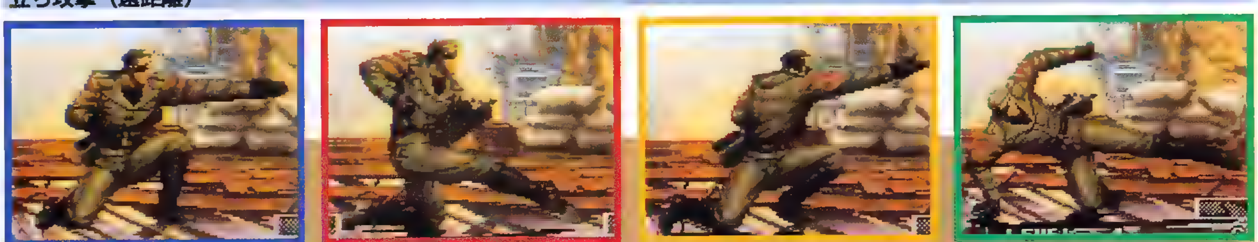
垂直ジャンプ



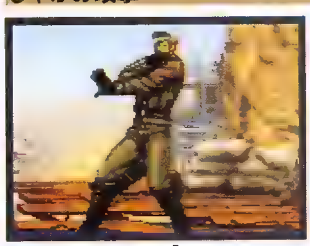
立ち攻撃（近距離）キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可



立ち攻撃（遠距離）



しゃがみ攻撃



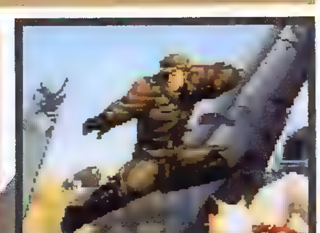
攻撃避け［A+B］



カウンター［A+B中に任意ボタン］



ゲージ溜め［A+B+C］



援護攻撃［A+B+C］



空中ぶっとばし攻撃［C+D］



地上ぶっとばし攻撃［C+D］



挑発［B+C］



ハイデルンの技

ハイデルンの持つ必殺技は、'94のときと何一つ変わっていない。使い方なども前作どおりだ。

ムーンスラッシャーは対空技。相手が跳んできたときに、早目に出して撃墜しよう。ムーンスラッシャーの"溜め"が完成しているときに、相手が近くで動こうとしたところを出鼻をくじくようにして斬り、追い返すのにも使える。

また、普段溜めるときは、ただしゃがみガード方向にレバーを入れて溜めるのではなく、気合いを入れたり止めたりしながら、「今、気合い溜めてま～す」と見せかけて相手の跳び込みを誘うようにしよう。ハイデルンの超基本戦法だ。ちなみに小で出そう。

飛び道具のクロスカッターは、弾の速度がUPしていて撃っているだけで気持ちがいい。主に大で出していくが、遠距離戦では小と交互に使うようにして惑わそう。

弱点は、出したあとのスキが大きいこと。中距離戦ではムーンスラッシャー優先で、クロスカッターの使用は控えたほうがいい。

ネックローリングは相手のの飛び道具を先読みして出すか、一度転ばせたあとの起きあがりにクロスカッターと共に重ねるのが有効な使用法。

ストームブリンガーは相手の体力を吸い取るコマンド技げ。連続技向きだ。

リードベルチャー

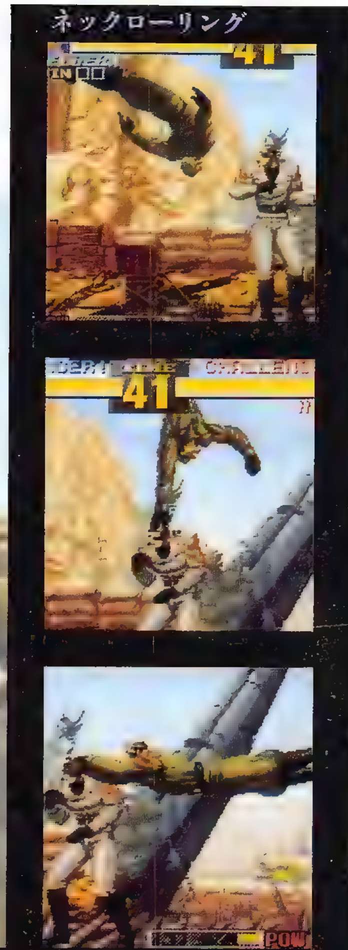


接近して→(←)+CorD

ファイナルブリンガー



ネックローリング



空中で接近してレバー下方向+CorD

ハイデルンインフェルノ







↓溜め↑+BorD

←溜め→+BC

HEIDERN

ハイデルン







ストームブリンガー

接近して→↘↓↙←+C



クロスカッター

←溜め→+AorC



ムーンスラッシャー

↓溜め↑+AorC

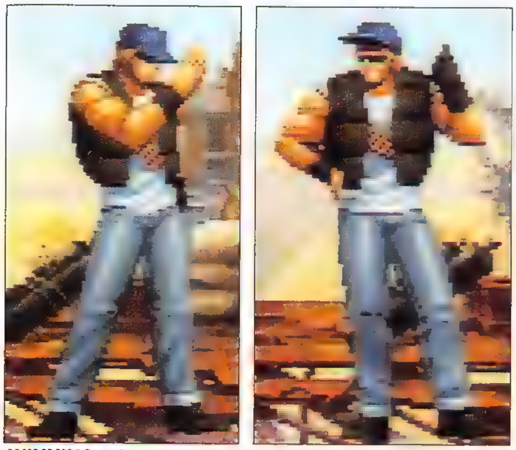
ハイデルン技表

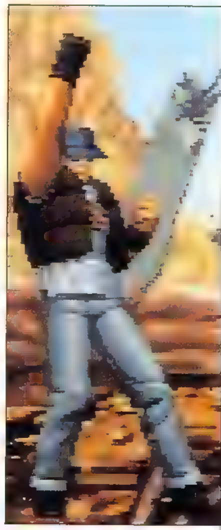
投げ技	リードベルチャー	→or←+CorD
	ハイデルンインフェルノ	ジャンプ中↙or↓or↘+CorD
必殺技	ムーンスラッシャー	↓ため↑+AorC
	クロスカッター	←ため→+AorC
	ネックローリング	↓ため↑+BorD
	ストームブリンガー	接近して→↘↓↙←+C
超必殺技	ファイナルブリンガー	←ため↓↑+BC

ハイデルン技ガード方向

	小	大
立ち（近距離）パンチ	上	2ヒット中、上
立ち（近距離）キック	中	2ヒット中、中
立ち（遠距離）パンチ	上	上
立ち（遠距離）キック	中	中
しゃがみパンチ	中	中
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	

クラーク


WINNING POSE #1 #2

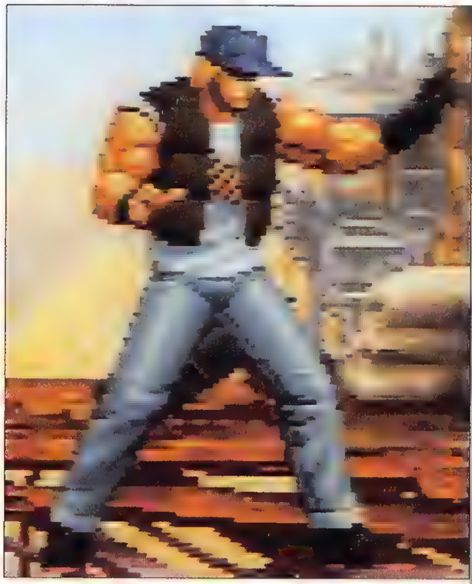

ACTION POSE




ASSIST


ACTION POSE


DEMO


ACTION POSE


DRAW POSE

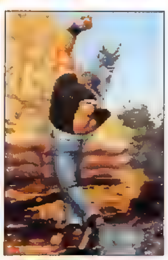
クラークもラルフとともにハイデルンの良き部下である。そして、今回、国際警察ではなく、ハイデルンに直接送られて来た「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状を手にし、3人で出場することを決意する。


ACTION POSE

LOSE POSE #1 #2




ACTION POSE


ACTION POSE


FAINTING


OPENNING ACTION1 2 3

CLARK

A　B　C　D



斜めジャンプ



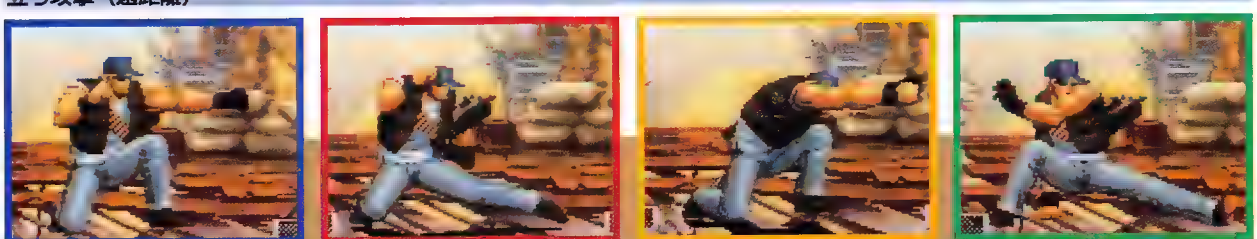
垂直ジャンプ



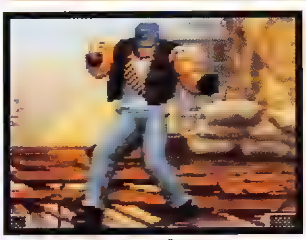
立ち攻撃（近距離）キャンセル可　キャンセル可



立ち攻撃（遠距離）



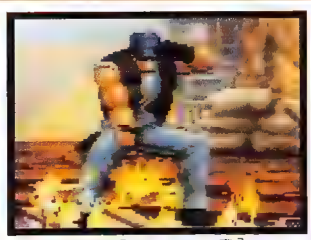
しゃがみ攻撃　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可



攻撃避け[A+B]



カウンター[A+B中に任意ボタン]



ゲージ溜め[A+B+C]



援護攻撃[A+B+C]



空中ぶっとばし攻撃[C+D]



地上ぶっとばし攻撃[C+D]



挑発[B+C]

※バルカンパンチは、すべての技をキャンセルして出すことができます。

クラーク



クラークの技

クラークは、ラルフとは逆に足技が強い。

遠距離立ち大キックがいい例で、リーチ、判定ともにラルフより性能が良くなっている。吹っとばし攻撃も、相手の足払いをスカしつつ攻撃できるうえに、ガードされてもこちらが先に動けるので接近戦で非常に役に立つ。この吹っとばし攻撃にキャンセルをかけてスーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー（以下走り投げ）を出すなど、応用はいくらでもきく。

バルカンパンチは連続技専用の技。ラルフのもののように近距離での威圧には使えないぞ。そのかわり、クラークのバルカンパンチは、当てたあとに〝追い打ち〟を加えることができるのだ。

また、通常キャンセルできない技も、バルカンパンチのような連打技で無理矢理キャンセルさせることができる。

これは応用範囲が広いぞ。

ガトリングアタック、コマンド投げはラルフとほぼ同じ。ガトリングアタックのスピードが遅く、下方向への判定が弱といった違いくらい。

走り投げは、中距離からバックジャンプして出すとか、吹っとばし攻撃、大足払いなどをガードさせたあとなどに出そう。

超必殺技は、相手から少し離れた所で避けておいて入力するといい感じだ。

スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー





←↙↓↘→+C



ウルトラアルゼンチンバックブリーカー



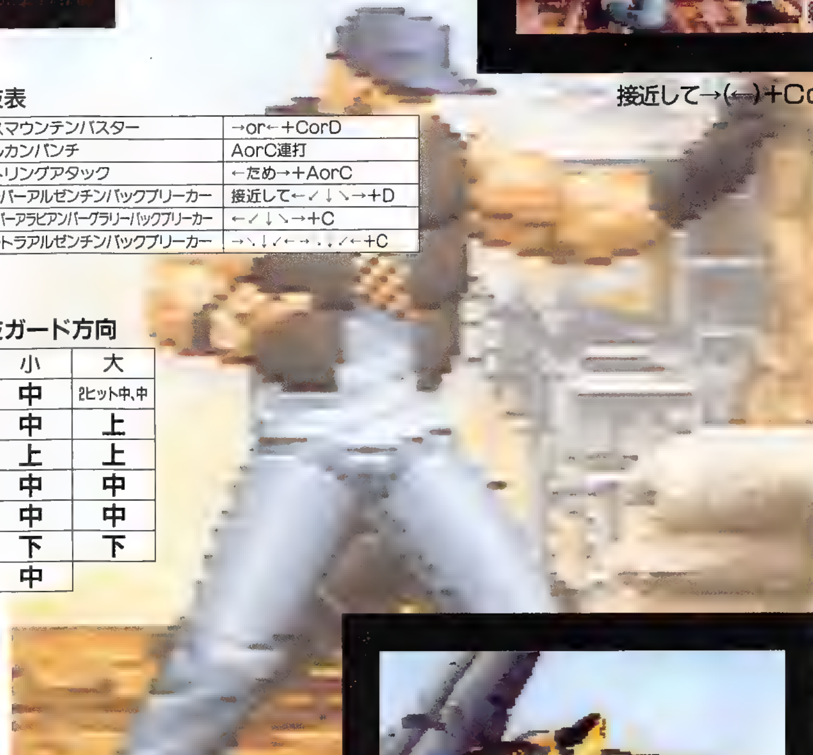
接近して→↘↓↙←×2+C

CLARK


バルカンパンチ
AorCボタン連打


ガトリングアタック
←溜め→+AorC


デスマウンテンバスター
接近して→(←)+CorD



クラーク技表

投げ技	デスマウンテンバスター	→or←+CorD
必殺技	バルカンパンチ	AorC連打
	ガトリングアタック	←ため→+AorC
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して←↙↓↘→+D
	スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー	←↙↓↘→+C
超必殺技	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	→↘↓↙←→↘↓↙←+C

クラーク技ガード方向

	小	大
立ち（近距離）パンチ	中	2ヒット中､中
立ち（近距離）キック	中	上
立ち（遠距離）パンチ	上	上
立ち（遠距離）キック	中	中
しゃがみパンチ	中	中
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	


スーパーアルゼンチンバックブリーカー
接近して←↙↓↘→+D

ラルフ



FAINTING



ASSIST

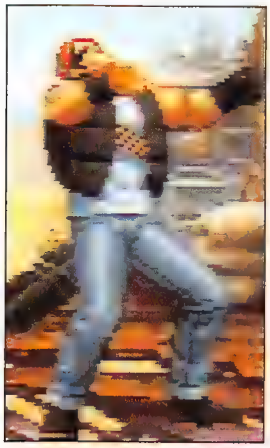


ACTION POSE





DEMO





WINNING POSE ♯1　♯2



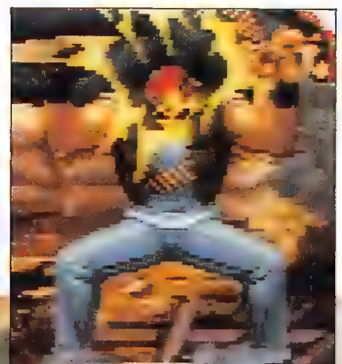
DRAW POSE



ACTION POSE



ACTION POSE



ACTION POSE

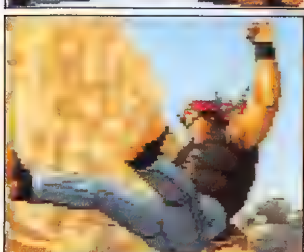


OPENNING ACTION1

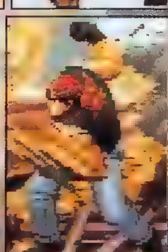
LOSES POSE ♯1　♯2







ACTION POSE



ACTION POSE

クラークとともに幾多の戦場を戦い抜き、現在はハイデルンの下で国際警察の部下を指導するハイデルンの右腕である。そして、再び部隊の名誉に賭けて「キング・オブ・ファイターズ'95」の強者達との戦いに挑む。



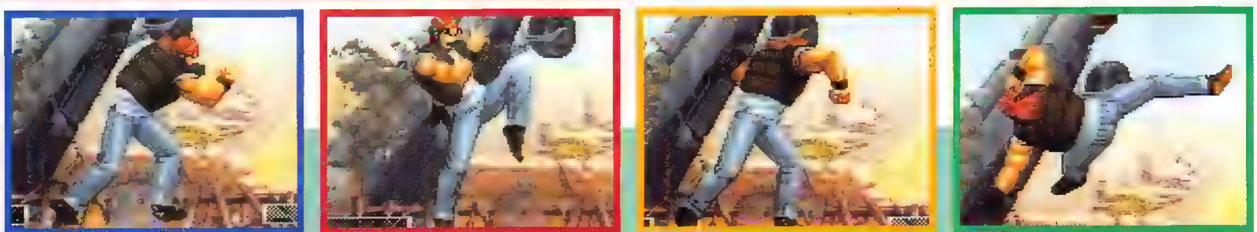
OPENNING ACTION3

RALF

A B C D


斜めジャンプ

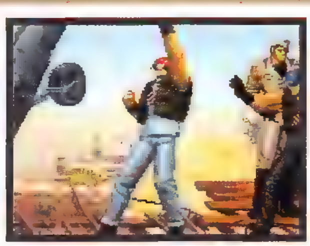

垂直ジャンプ

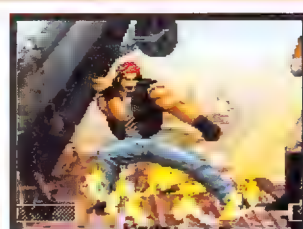

立ち攻撃（近距離）キャンセル可　　キャンセル可

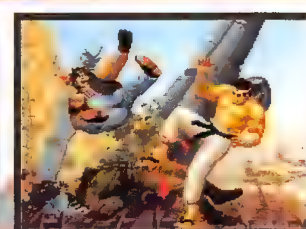

立ち攻撃（遠距離）


しゃがみ攻撃　キャンセル可　　キャンセル可　　キャンセル可


攻撃避け［A+B］


カウンター［A+B中に任意ボタン］


ゲージ溜め［A+B+C］

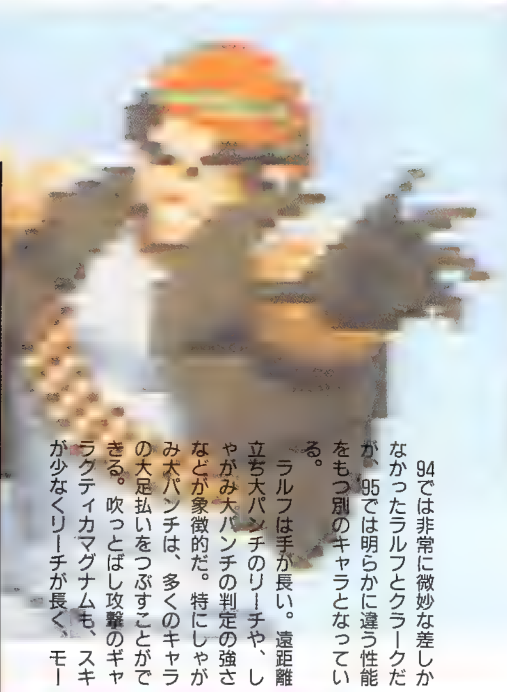

援護攻撃［A+B+C］


空中ぶっとばし攻撃［C+D］


地上ぶっとばし攻撃［C+D］


挑発［B+C］

※バルカンパンチは、すべての技をキャンセルして出すことができます。



ラルフの技

94では非常に微妙な差しかなかったラルフとクラークだが、95では明らかに違う性能をもつ別のキャラとなっている。

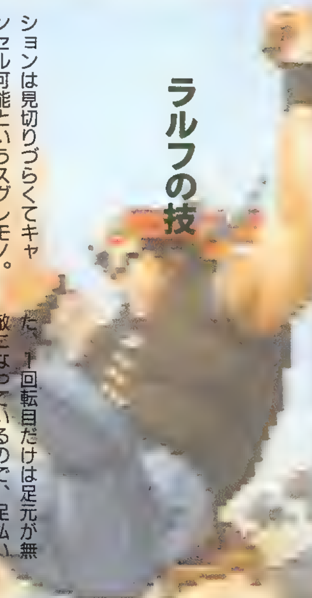
ラルフは手が長い。遠距離立ち大パンチのリーチや、しゃがみ大パンチの判定の強さなどが象徴的だ。特にしゃがみ大パンチは、多くのキャラの大足払いをつぶすことができる。吹っとばし攻撃のギャラクティカマグナムも、スキが少なくリーチが長く、モーションは見切りづらくてキャンセル可能というスグレモノ。

バルカンパンチは、出ている間、前方にのみ前進することができる。相手を転ばせて、その起き上がりに少し離れた所から接近していくようなかたちで使っていければ理想的。主に相手の残体力が少ないときに使う。

ガトリングアタックは、出のスピードがもの凄く速くなっている。連続技、ガードキャンセル両方にも使える。また、1回転目だけは足元が無敵になっているので、足払いを多用してくる相手に対して接近戦で使える。優秀な技だ。

コマンド投げは前作どおり。連続技や、少し離れた所から前ダッシュしていきなり吸う。

新必殺技の急降下爆撃パンチは、上昇するときわずかに無敵時間が存在するが、今イチ使えない。飛び道具を読んだときは跳び込んだ方がいい。



バリバリバルカンパンチ









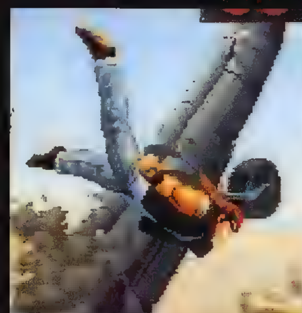




↙溜め←→＋C









急降下爆撃パンチ

↓溜め↑＋AorC

ラルフ

RALF

高角度喉輪落とし



接近して→(←)+CorD

バルカンパンチ





A or Cボタン連打

ガトリングアタック





←溜め→+AorC

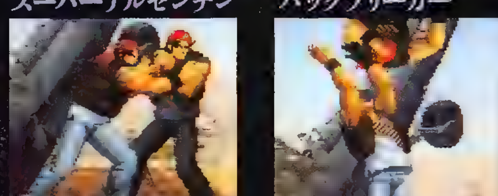
ラルフ技表

投げ技	高角度喉輪落とし	→or←+CorD
必殺技	バルカンパンチ	AorC連打
	ガトリングアタック	←ため→+AorC
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して←↙↓↘→+D
	急降下爆弾パンチ	↓ため↑+AorC
超必殺技	バリバリバルカンパンチ	↙ため←→+C

ラルフ技ガード方向

	小	大
立ち（近距離）パンチ	中	2ヒット上､中
立ち（近距離）キック	中	上
立ち（遠距離）パンチ	上	上
立ち（遠距離）キック	中	中
しゃがみパンチ	中	中
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	

スーパーアルゼンチン　バックブリーカー





接近して←↙↓↘→+D

麻宮アテナ


ASSIST


WINNING POSE＃2


WINNING POSE＃1




DEMO


OPENNING ACTION＃1


OPENNING ACTION＃2

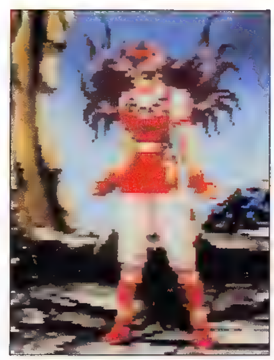

LOSES POSE＃1


LOSES POSE＃2



SNK女性キャラの元祖。サイキックソルジャーの女子校生である。鎮の修行場でケンスウと修行していたアテナは、悪の気を感じ取った。「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状が届いたのである。修行の成果を試すべく大会に出場する。


OPENNING ACTION＃3


ACTION POSE＃1


FAINTING


DRAW POSE

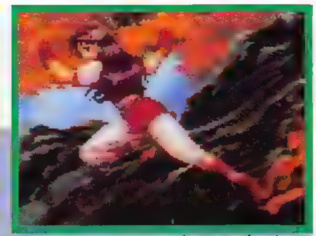


ACTION POSE＃2,3

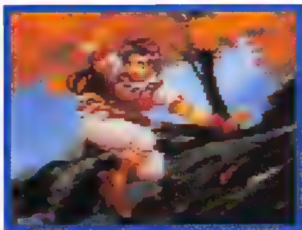
ATHENA ASAMIYA

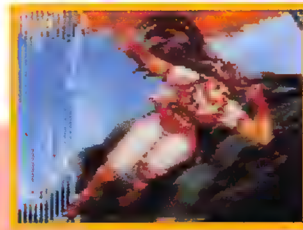
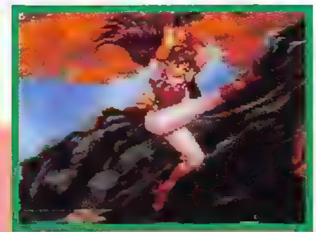
A	B	C	D



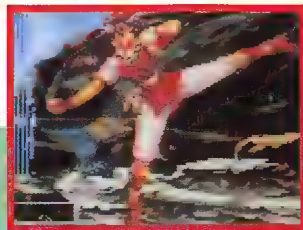



斜めジャンプ　キャンセル可　　キャンセル可　　キャンセル可



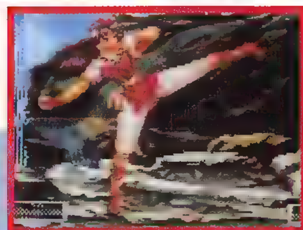



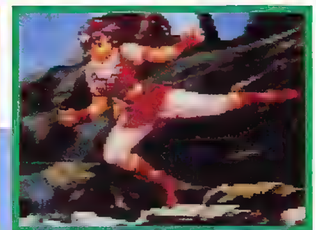
垂直ジャンプ　キャンセル可　　キャンセル可　　キャンセル可

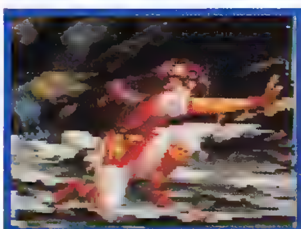
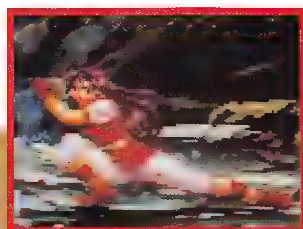
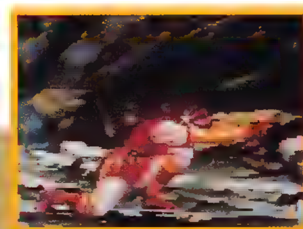


立ち攻撃（近距離）キャンセル可　　キャンセル可　　キャンセル可

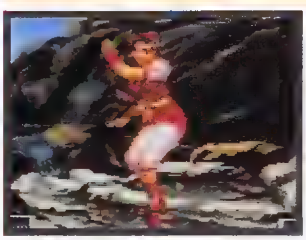





立ち攻撃（遠距離）

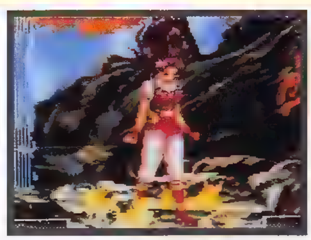

しゃがみ攻撃　キャンセル可　　キャンセル可　　キャンセル可



攻撃避け［A+B］



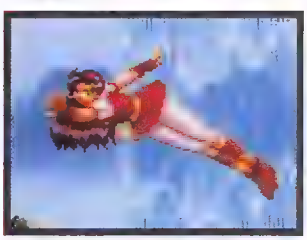
カウンター［A+B中に任意ボタン］



ゲージ溜め［A+B+C］



援護攻撃［A+B+C］



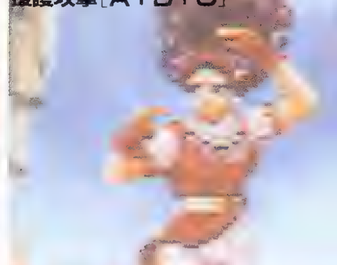
空中ぶっとばし攻撃［C+D］



地上ぶっとばし攻撃［C+D］



挑発［B+C］



アテナ技紹介

アテナの新必殺技は、必殺技と超必殺技で1個づつ追加されている。

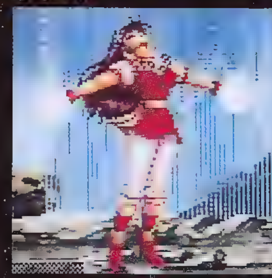
手にオーラを付けて上昇していくサイコリードは、見た目どうり、対空技として使える。しかし、無敵時間などと言うものはまったくないので、対空兵器として使う場合は引きつけて出すのではなく、先き読みで出そう。

また、この技は空中で出すことも可能だ。ジャンプ攻撃をキャンセルして出したり、ダッシュ中に出したりすると効果的だぞ。

超必殺技の新技は、シャイニングクリスタルビットをまとめて飛ばす、クリスタルシュートだ。この技は当たればそれなりのダメージなのだが、出るまでが遅いので、非常に当てにくい。一応、相手の飛び道具を貫通していくので、使い方によっては…。だが、サイコリフレクターや流影陣で返されてしまうので、やはり使いずらい技であろう。

クリスタルビットにも変化があり、前作の弱点であった、出したら止まらない、という点が改良されている。今回は、クリスタルビットが出ている最中に、ABCDボタンを同時押しすることにより、途中で止めることができるのだ。これにより、前作よりはずっと使いやすいはずだ。

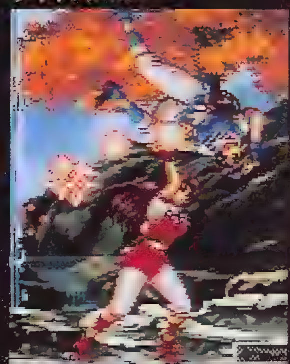
サイコボールアタック





↓↙←+AorC

サイキックスルー

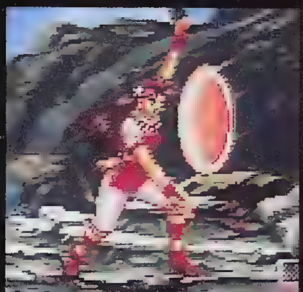


接近して→(←)+CorD



サイコリフレクター

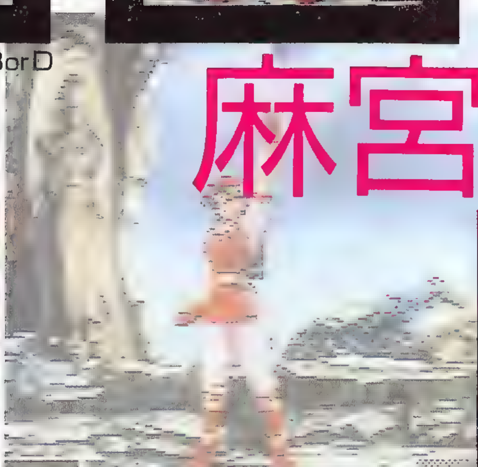




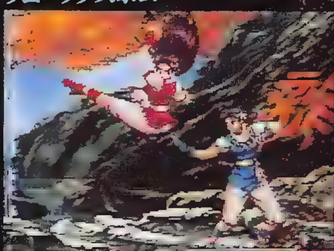


←↙↓↘→+BorD

麻宮 アテナ



フェニックスボム



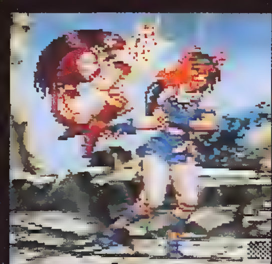
ジャンプ中に↙or↓or↘+D



フェニックスアロー

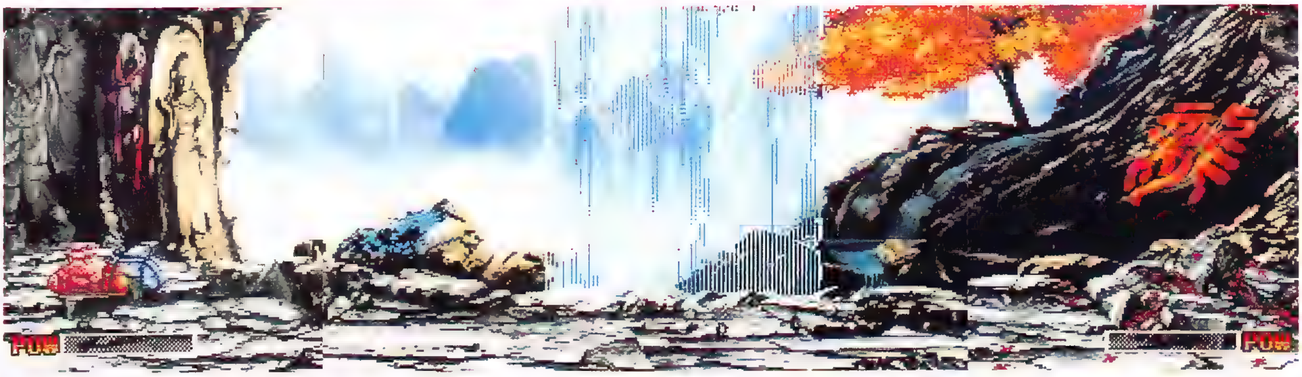






ジャンプ中に↓↙←+AorC

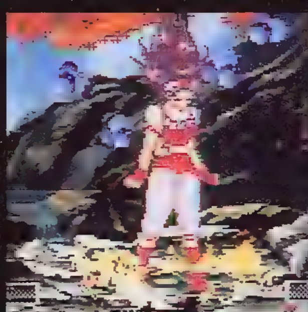
ATENA ASAMIYA



シャイニングクリスタルビット







←→↘↓↙←↖+BC

麻宮アテナ技表

投げ技	サイキックスルー	→or←+CorD
	サイキックシュート	ジャンプ中↙or↓or↘+CorD
特殊技	フェニックスボム	ジャンプ中↙or↓or↘+D
必殺技	サイコボールアタック	↓↙←+AorC
	サイコリフレクター	←↙↓↘→+BorD
	フェニックスアロー	ジャンプ中↓↙←+AorC
	サイコソード	→↓↘+AorC
超必殺技	シャイニングクリスタルビット	←→↘↓↙←↖+BC
	クリスタルシュート（超必殺技出現中）	↓↙←+AorC

アテナ技ガード方向

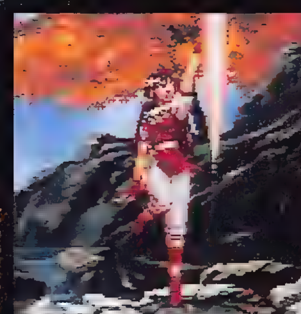
	小	大
立ち（近距離）パンチ	中	中
立ち（近距離）キック	中	2ヒット中､中
立ち（遠距離）パンチ	中	中
立ち（遠距離）キック	中	中
しゃがみパンチ	中	中
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	



サイコソード







→↓↘+AorC

クリスタルシュート







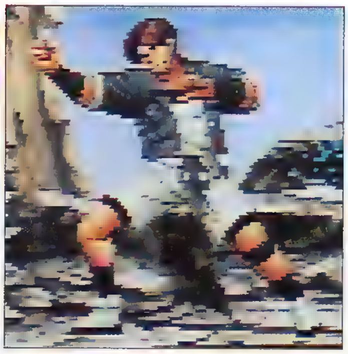
シャイニングクリスタルビット中に↓↙←+AorC

サイキックシュート



空中で接近してレバー下方向+CorD

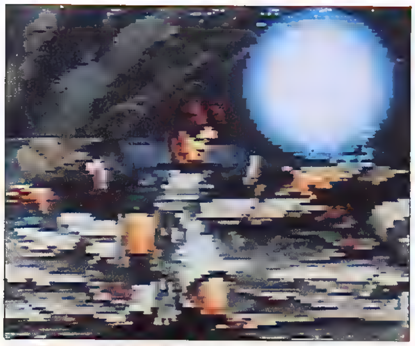

ACTION POSE＃1


ACTION POSE＃2


ACTION POSE＃3

椎拳崇




ACTION POSE＃4


ACTION POSE＃5


ACTION POSE＃6

アテナとともに鎮の下で修行をするサイキックソルジャー。アテナとは良きライバルである。彼も前回とは違う成長した自分を試すため、出場を決意する。すでに自分の彼女だと思い込んでいるアテナとの関係はどうなることやら……。

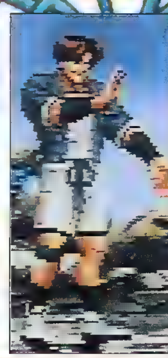

FAINTING

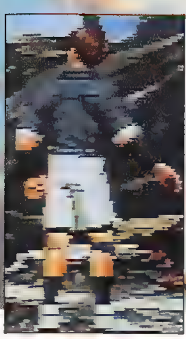

WINNING POSE＃1

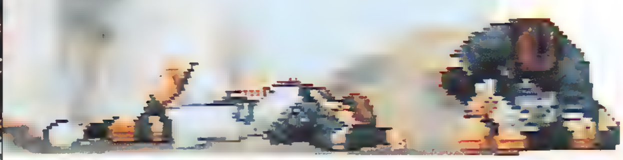

WINNING POSE＃2


ASSIST


OPENNING ACTION＃1. 2


OPENNING ACTION＃3

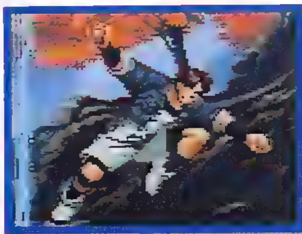

DRAW POSE


LOSES POSE＃1

LOSES POSE＃2


DEMO

A B C D


斜めジャンプ キャンセル可


キャンセル可


キャンセル可

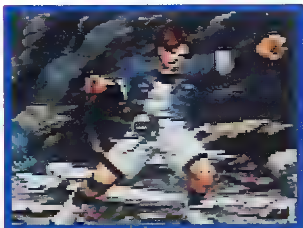

キャンセル可


垂直ジャンプ キャンセル可

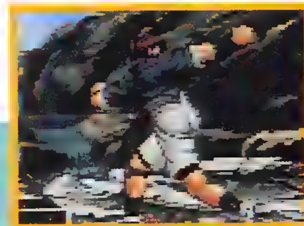

キャンセル可


キャンセル可

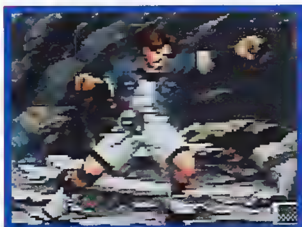

キャンセル可

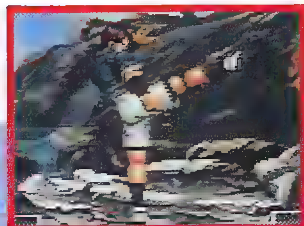

立ち攻撃(近距離)


キャンセル可


キャンセル可


キャンセル可

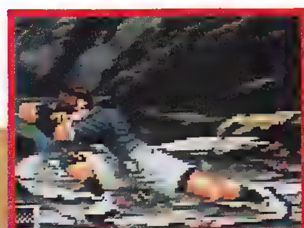

立ち攻撃(遠距離)

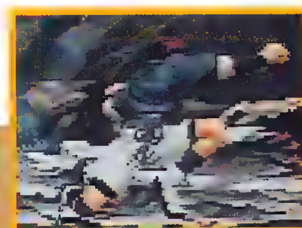



キャンセル可

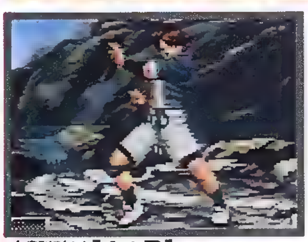


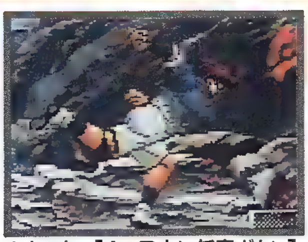

しゃがみ攻撃 キャンセル可


キャンセル可

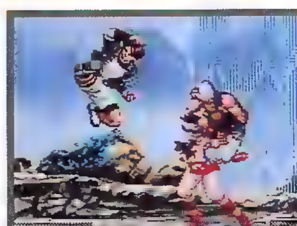



キャンセル可


攻撃避け[A+B]

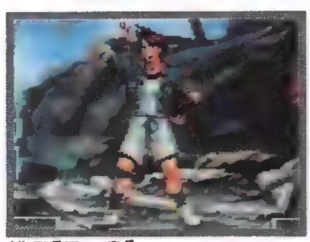

カウンター[A+B中に任意ボタン]


ゲージ溜め[A+B+C]


援護攻撃[A+B+C]


空中ぶっとばし攻撃[C+D]
キャンセル可


地上ぶっとばし攻撃[C+D]


挑発[B+C]





龍顎砕

←↓↙+BorD

椎 拳崇

ケンスウ技紹介

ケンスウの必殺技は、あまり前作と変化はない。しいて上げるとすれば、超球弾のスピードが上ったことぐらいだ。しかし、そのお陰で⬇龍顎砕という基本パターンが、非常にやりづらくなった。

新技である龍爪撃は、簡単に説明してしまうと、ケンスウ版フェニックスアロー、といった感じだ。ただ、少しフェニックスアローとは異なる点もある。

一つは、弱で出しても最後の一撃がヒットすれば、相手が倒れてしまうこと。もう一つは、最後の一撃がフェニックスアローのように誘道しないことだ。

最後の一撃が誘道しないのは意外と重要で、ヘタに相手を跳び込して出してしまうと大きなスキができてしまうのだ。注意しよう。

新しく覚えた特殊技は、虎撲手と後旋腿。どちらも中段攻撃（しゃがみガード不可能技）になっているので、非常に使いやすい。

特に後旋腿は、前進しながら蹴りを出すので当てやすく、さらにヒットすると相手が倒れるので、とても使い勝手のいい技だ。

超必殺技である神龍天舞脚は、前作とあまり変っていない。ダメージも前作同様大きいので、一発逆転にはもってこいの技だ。



龍連牙



龍爪撃



発勁

接近して→(←)+C

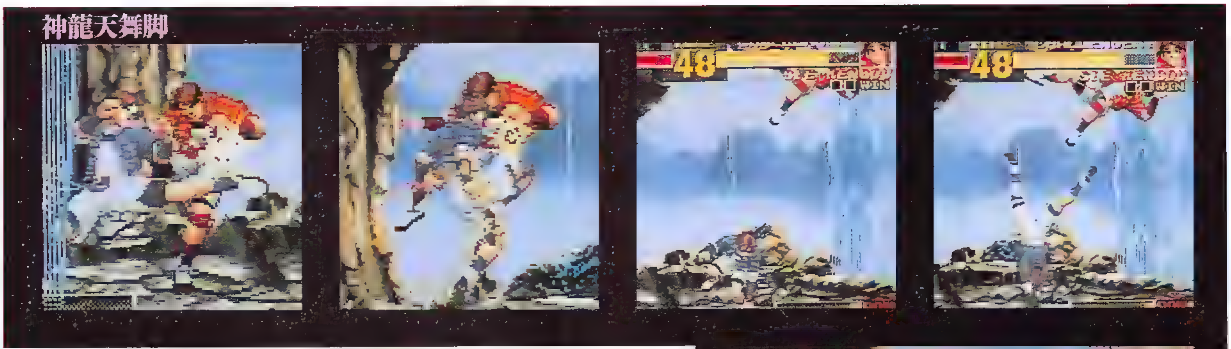


ジャンプ中↓↙←+AorC



←↙↓↘→+AorC

SHII KENSOU



神龍天舞脚



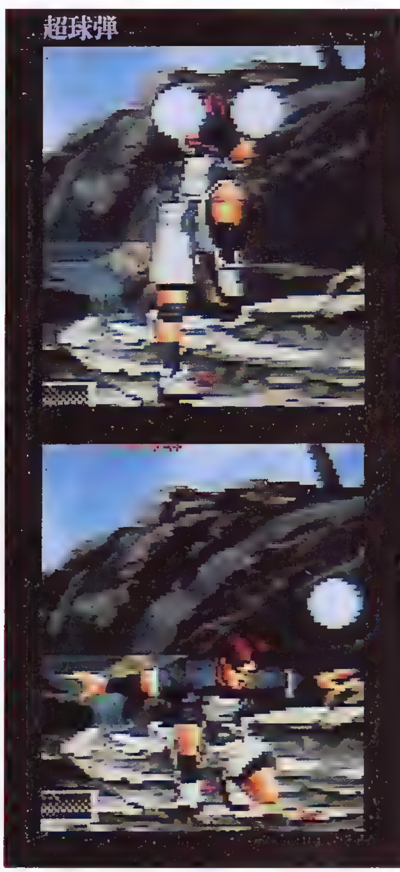
↓↘→←→+D

椎　拳崇技表

投げ技	発勁	→or←+C
	巴投げ	→or←+D
特殊技	虎撲手	→+C
	後旋腿	→+D
必殺技	超球弾	↓↙←+AorC
	龍顎砕	←↓↙+BorD
	龍連牙	←↙↓↘→+AorC
	龍爪撃	ジャンプ中↓↙←+AorC
超必殺技	神龍天舞脚	↓↘→←→+D

ケンスウ技ガード方向

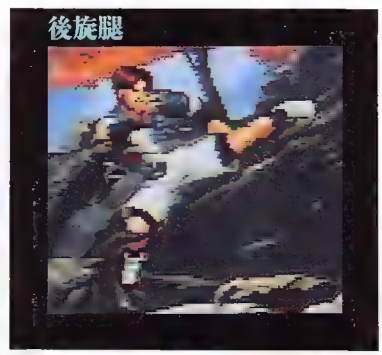
	小	大
立ち（近距離）パンチ	中	中
立ち（近距離）キック	中	中
立ち（遠距離）パンチ	中	中
立ち（遠距離）キック	中	中
しゃがみパンチ	中	中
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	





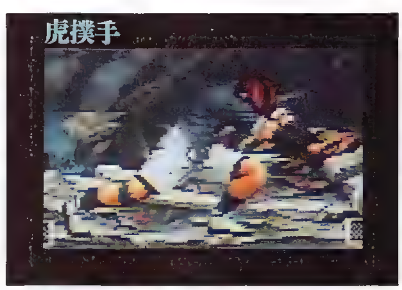
超球弾

↓↙←+AorC



後旋腿

→+D



虎撲手

→+C



巴投げ

接近して→(←)+D

鎮元斎



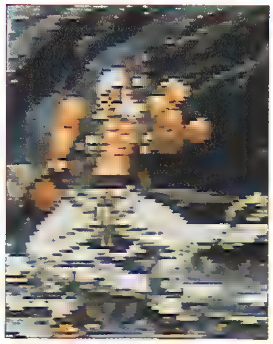

WINNING POSE＃1


OPENNING ACTION

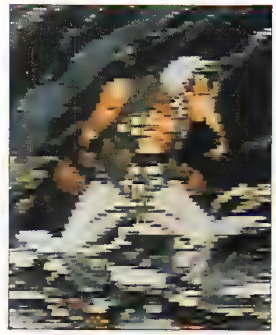

OPENNING ACTION


LOSES POSE＃1


LOSES POSE＃2


WINNING POSE＃2


OPENNING ACTION

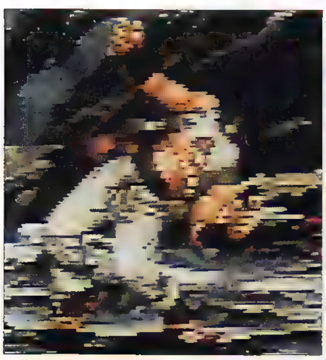

DRAW POSE

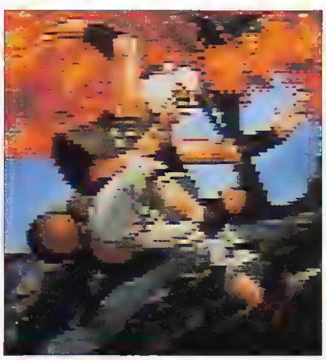
アテナとケンスウの師匠で、酔拳の達人である。「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状を受け取り、ルガールが死んではいないことを確信する。出場を決意した2人を見て頼もしく思うと同時にちょっと心配でもある。


FAINTING

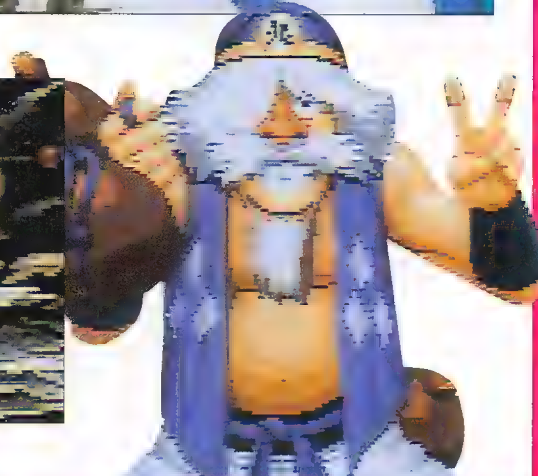

ASSIST


DEMO


ACTION POSE


ACTION POSE

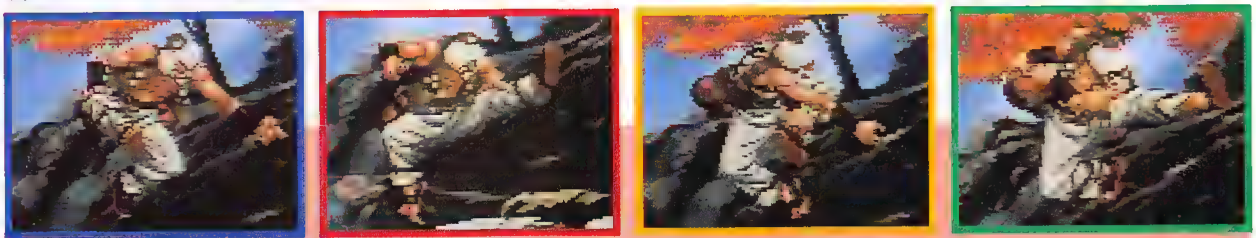

ACTION POSE



CHIN GENTSAI

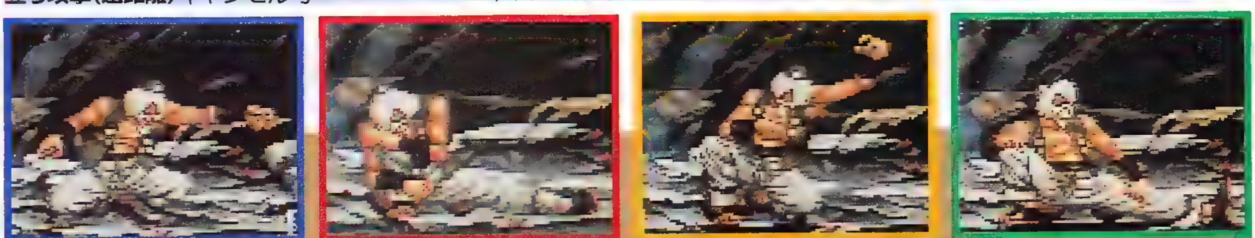
A B C D

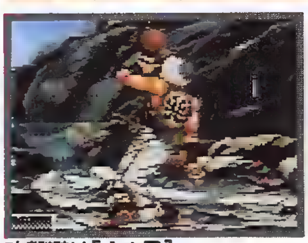

斜めジャンプ

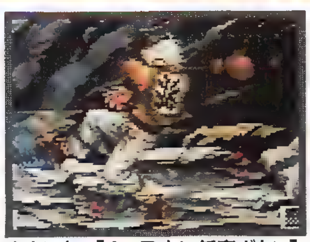

垂直ジャンプ

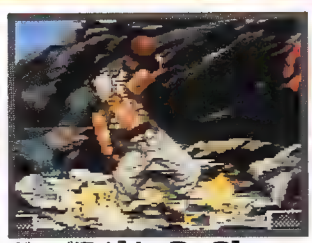

立ち攻撃(近距離)キャンセル可 キャンセル可 キャンセル可 キャンセル可


立ち攻撃(遠距離)キャンセル可 キャンセル可 キャンセル可


しゃがみ攻撃 キャンセル可 キャンセル可 キャンセル可


攻撃避け[A+B]

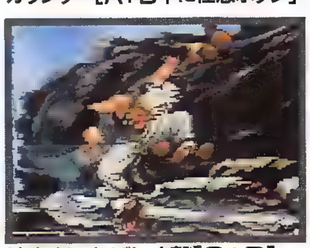

カウンター[A+B中に任意ボタン]


ゲージ溜め[A+B+C]


援護攻撃[A+B+C]




空中ぶっとばし攻撃[C+D]


地上ぶっとばし攻撃[C+D]


挑発[B+C]

チンの技

チンは、新技が一つ追加されたが、前作よりなくなった技もある。それは、鬼酔酒だ。まあ、なくなった技なので、今さら説明する必要はないだろう。

新技は、回転しながらボコボコに殴る、柳燐蓬莱だ。この技は、弱と強では性質が違うので、説明しておこう。

弱柳燐蓬莱は、いきなり跳び上がり、打撃を与える技になっている。この弱柳燐蓬莱は出る一瞬、体を低くするので、相手の跳び込みに打ち勝てるのだ。今回のチンの対空技は、この弱柳燐蓬莱だろう。

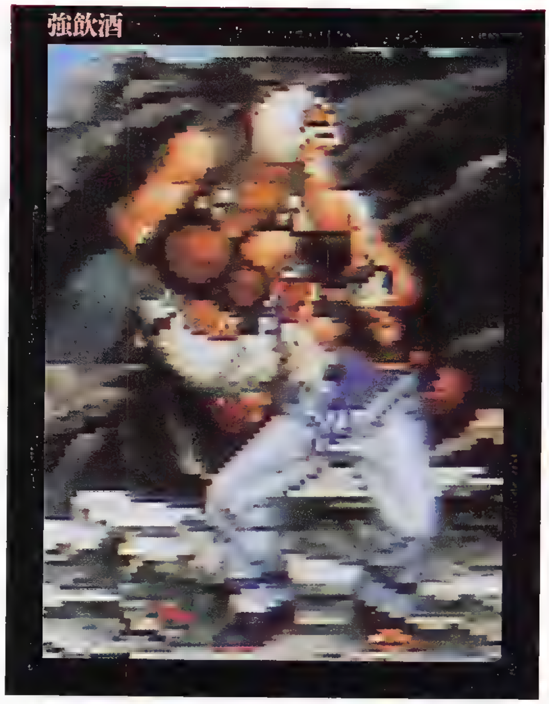
強柳燐蓬莱は、最初は地上で回転しながらボコボコと殴り、その後に弱のように跳び上るのだ。

この技は非常に段数が多く、密着して入れれば、最高で9発入るぞ。しかし、パワーMAXでは、3発しか入らないので注意。

使える技としては、回転的空突撃がある。前作でもそうだったのだが、この技は上を飛ぶ飛び道具（サイコボールなど）の下を、くぐることができるのだ。これで、飛び道具を使う相手と互角に闘えるようになるだろう。

超必殺技である轟欄炎砲は非常に強力な技で、ダメージが大きい。しかし、真の強さはガードさせたときにある。ガードの上からでも、ガリガリと体力を奪うぞ。

強飲酒



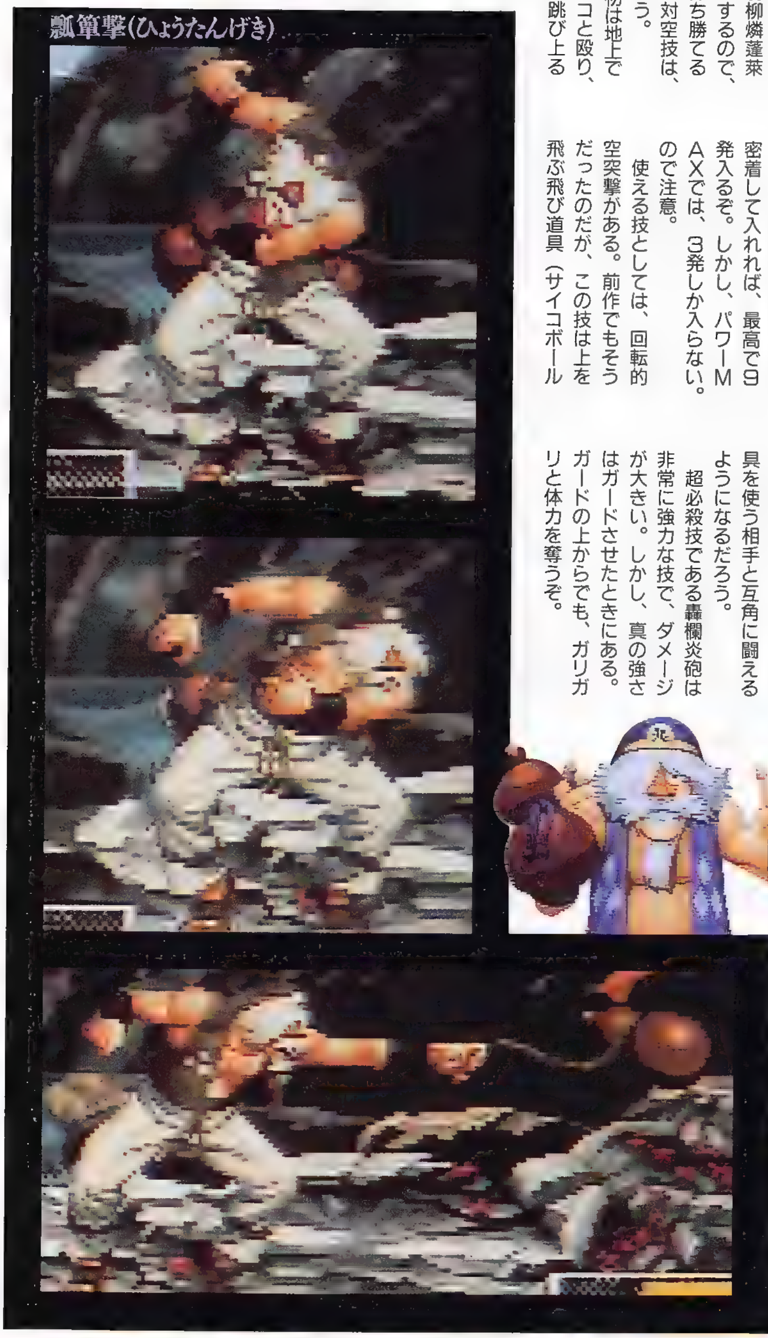
接近して→(←)+C

逆脚投げ



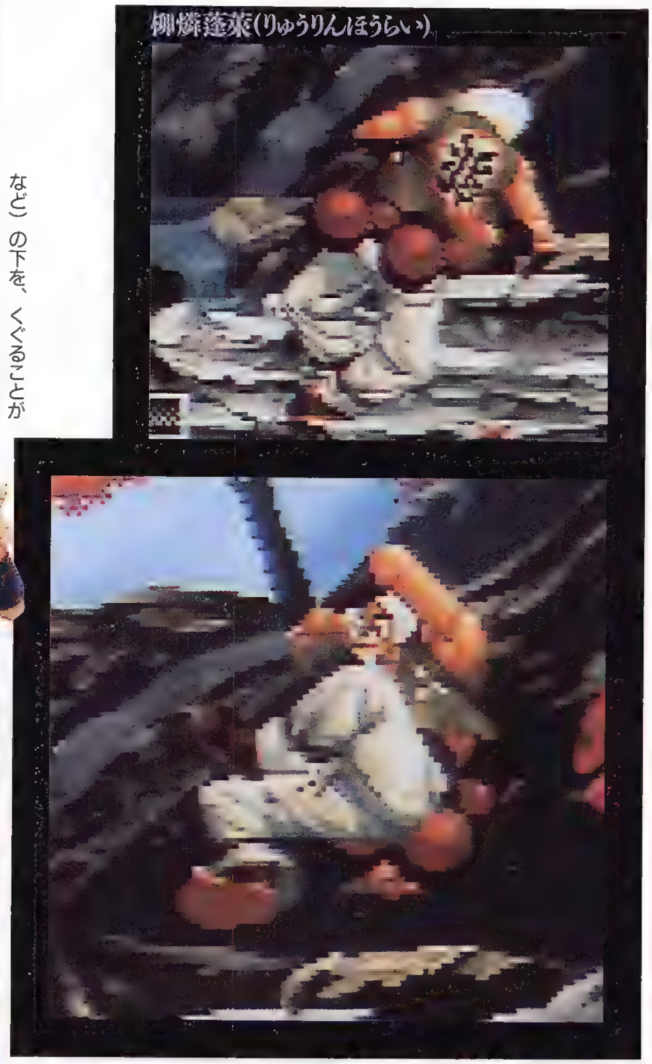
接近して→(←)+D

瓢箪撃(ひょうたんげき)



↓↙←+A or C

柳燐蓬莱(りゅうりんほうらい)



→↓↘+A or C

CHIN GENTSAI



鎮　元斎技表

投げ技	強飲酒	→or←+C
	逆脚投げ	→or←+D
必殺技	瓢箪撃	↓↙←+AorC
	柳燐蓬莱	→↓↘+AorC
	回転的空突撃	←↙↓↘→+BorD
超必殺技	轟欄炎砲	↓↘→↓↘+C



チンゲンサイ技ガード方向

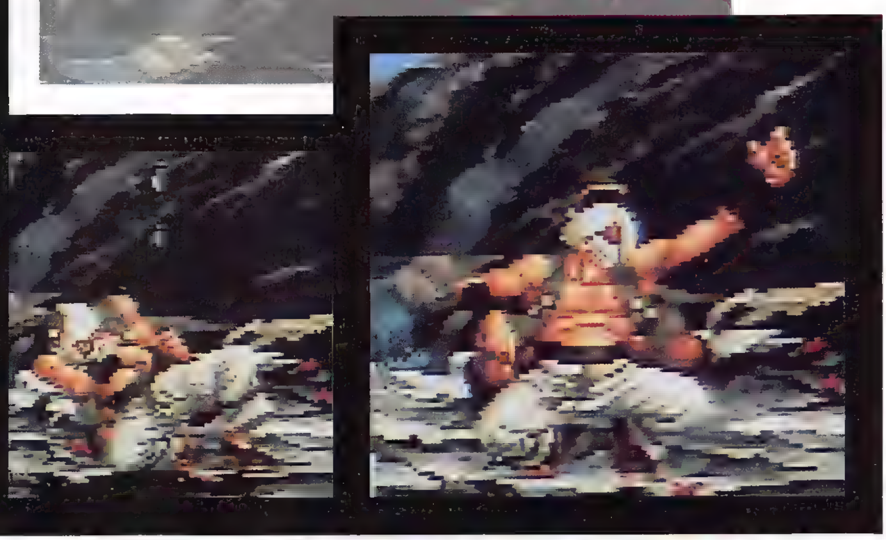
	小	大
立ち（近距離）パンチ	中	中
立ち（近距離）キック	下	2ヒット中、中
立ち（遠距離）パンチ	中	中
立ち（遠距離）キック	中	中
しゃがみパンチ	中	中
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	

↓↘→↓↘+C



鎮　元斎





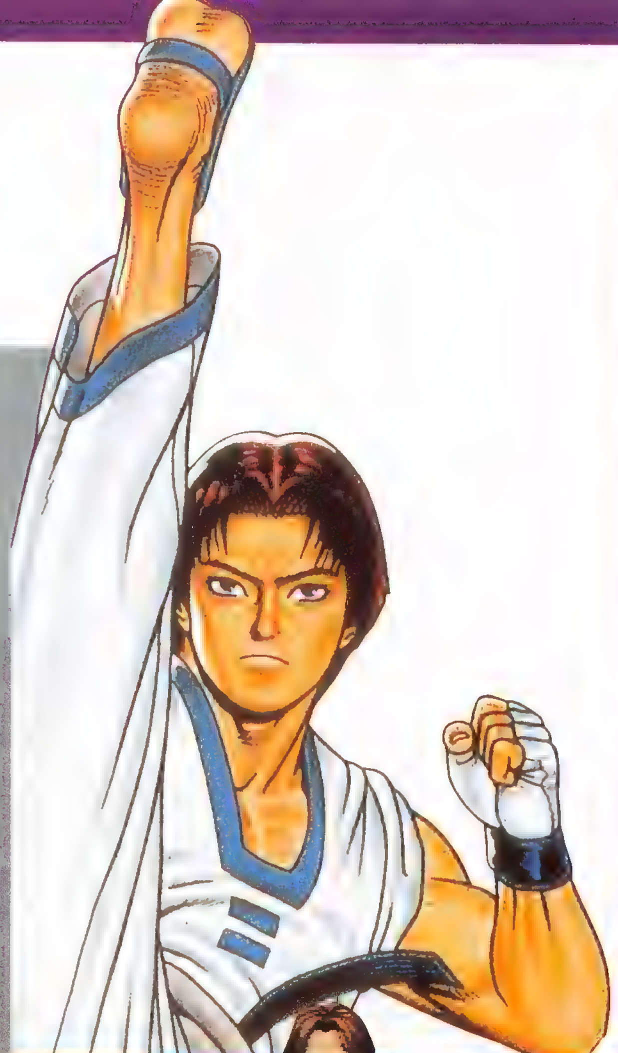
←↙↓↘→+BorD

キム・カッファン

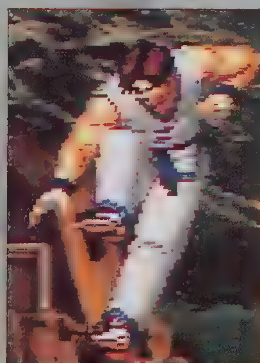

FAINTING


ASSIST


LOSES POSE#2




DRAW POSE


ACTION POSE


DEMO


WINNING POSE#1


#2


LOSES POSE#1

チョイ、チャンの更生のため、2人とともに厳しい修行をくる日も行っていた。そこへ再び「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状が届いた。キムが出場しないはずがない。そして、さらに厳しい修業を心に決めるのであった。


ACTION POSE



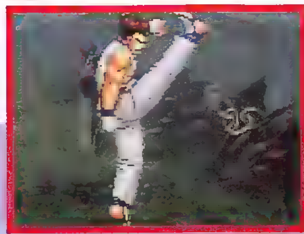



OPENNING ACTION1 2.3


ACTION POSE

KIM KAPHWAN

A	B	C	D



斜めジャンプ　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可



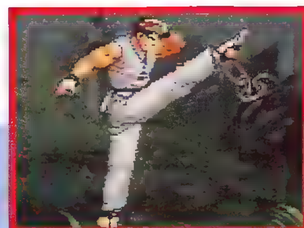



垂直ジャンプ　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可



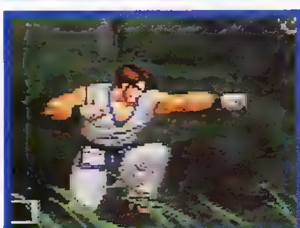



立ち攻撃(近距離)キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可



立ち攻撃(遠距離)



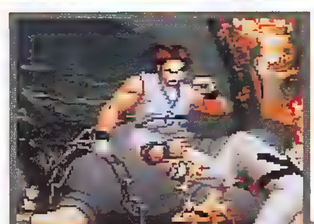



しゃがみ攻撃　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可

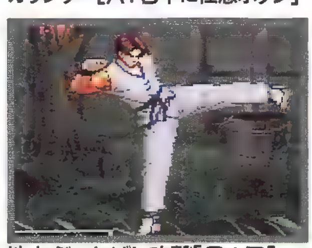

攻撃避け[A+B]

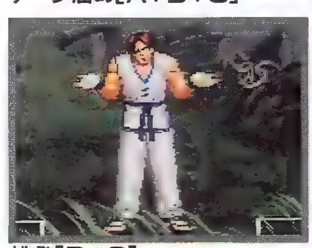

カウンター[A+B中に任意ボタン]


ゲージ溜め[A+B+C]


援護攻撃[A+B+C]


空中ぶっとばし攻撃[C+D]
キャンセル可


地上ぶっとばし攻撃[C+D]


挑発[B+C]



キムの技



殺脚投げ

接近して→(←)+CorD



●飛翔脚
空中でコマンドを入力するタイプの必殺技になった。そのおかげで↓↘→↗+キックと入力すればジャンプと同時に飛翔脚（俗称・すぐヒショ）を出せる。
飛翔脚は足元を狙うと下段攻撃になるのだが、すぐヒショは一瞬立ちガードと判断してしまうので実戦ではかなり有効だ。

●飛燕斬
対空性能は申し分ないが、自分の後方には攻撃判定がないのでめくり気味に跳び込まれると空振りすることもあるので、その点だけ注意しよう。

●半月斬
今回の半月斬はめくりが強力。体の大きさが普通程度のキャラに対しては、大足払いにキャンセルをかけて半月斬を出すとちょうどいい具合にめくってくれる。ハイデルンやチャンのように大きいキャラが相手ならもっとめくりやすいぞ。

●流星落
高速移動するスライディング。下段攻撃のうえ移動速度が速いので、上の飛翔脚、下の流星落と上下に揺さぶる攻撃ができる。

●鳳凰脚
毎度おなじみのキム乱舞。ガードされると反撃されるのもおなじみのこと。今回は空中でも自在に出せるぞ。







鳳凰脚

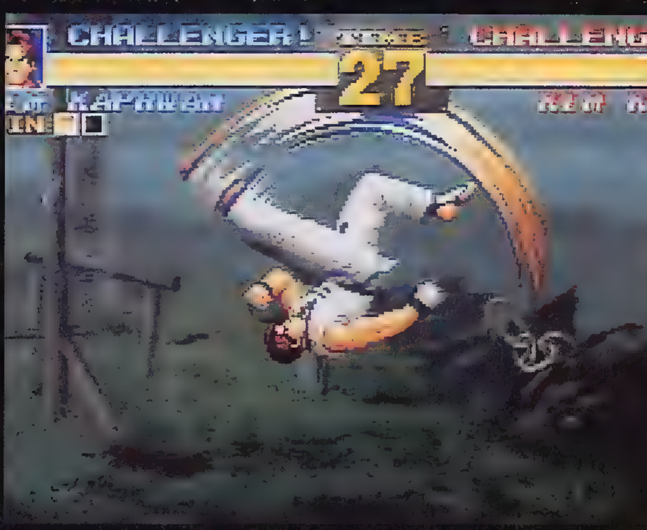
↓↙←↙→+BD



飛燕斬





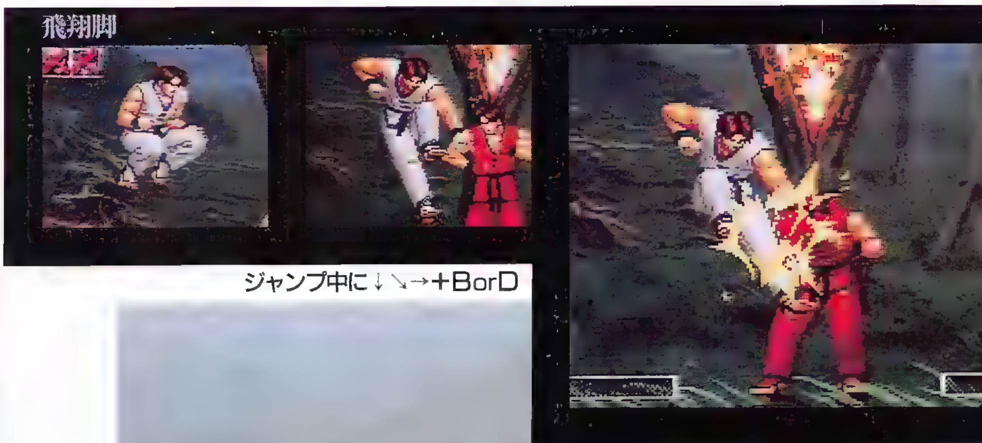


↓溜め↑+BorD

KIM KAPHWAN



キム・カッファン



飛翔脚

ジャンプ中に↓↘→+BorD



流星落

←溜め→+BorD

キム・カッファン技表

投げ技	殺脚投げ	→or←+CorD
必殺技	半月斬	↓↙←+BorD
	飛燕斬	↓ため↑+BorD
	飛翔脚	ジャンプ中↓↘→+BorD
	流星落	←ため→+BorD
超必殺技	鳳凰脚	↓↙←↙→+BD

キム技ガード方向

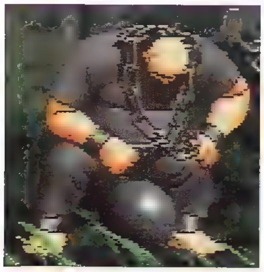
	小	大
立ち（近距離）パンチ	上	2ヒット中､中
立ち（近距離）キック	中	2ヒット上､中
立ち（遠距離）パンチ	中	中
立ち（遠距離）キック	上	2ヒット上､上
しゃがみパンチ	中	下
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	



半月斬

+BorD

チャン・コーハン



FAINTING



ASSIST



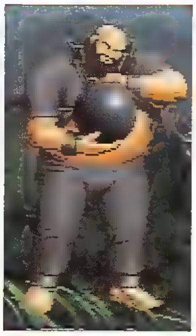
DRAW POSE



ACTION POSE



WINNING POSE ♯1



♯2



LOSES POSE ♯1

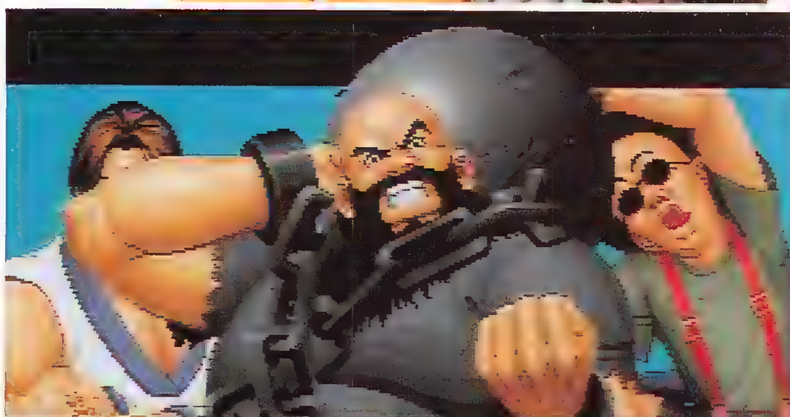


LOSES POSE ♯2

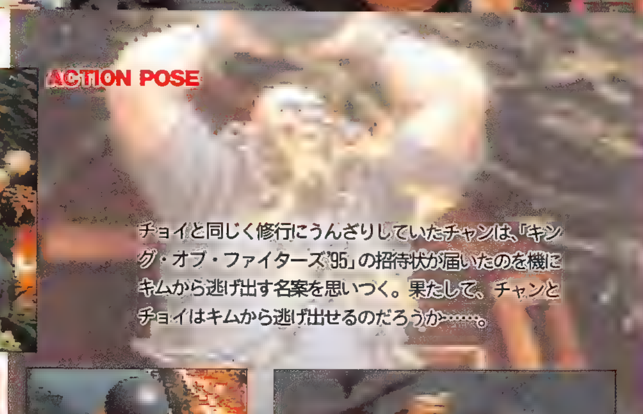


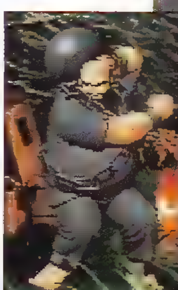
ACTION POSE





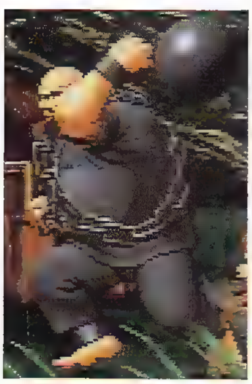
DEMO





ACTION POSE

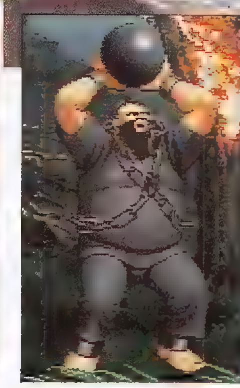
チョイと同じく修行にうんざりしていたチャンは、『キング・オブ・ファイターズ'95』の招待状が届いたのを機にキムから逃げ出す名案を思いつく。果たして、チャンとチョイはキムから逃げ出せるのだろうか……。



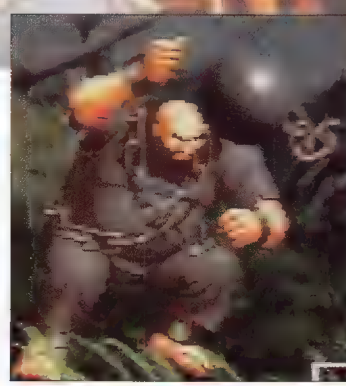
ACTION POSE







OPENNING ACTION1　2　3



ACTION POSE

CHANG KOEHAN

A B C D



斜めジャンプ



垂直ジャンプ



立ち攻撃(近距離)キャンセル可　キャンセル可



立ち攻撃(遠距離)キャンセル可　キャンセル可



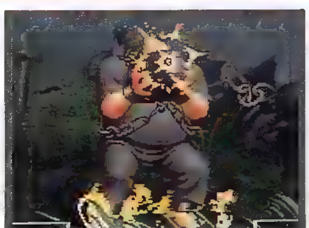
しゃがみ攻撃　キャンセル可　キャンセル可



攻撃避け[A+B]



カウンター[A+B中に任意ボタン]



ゲージ溜め[A+B+C]



援護攻撃[A+B+C]



空中ぶっとばし攻撃[C+D]

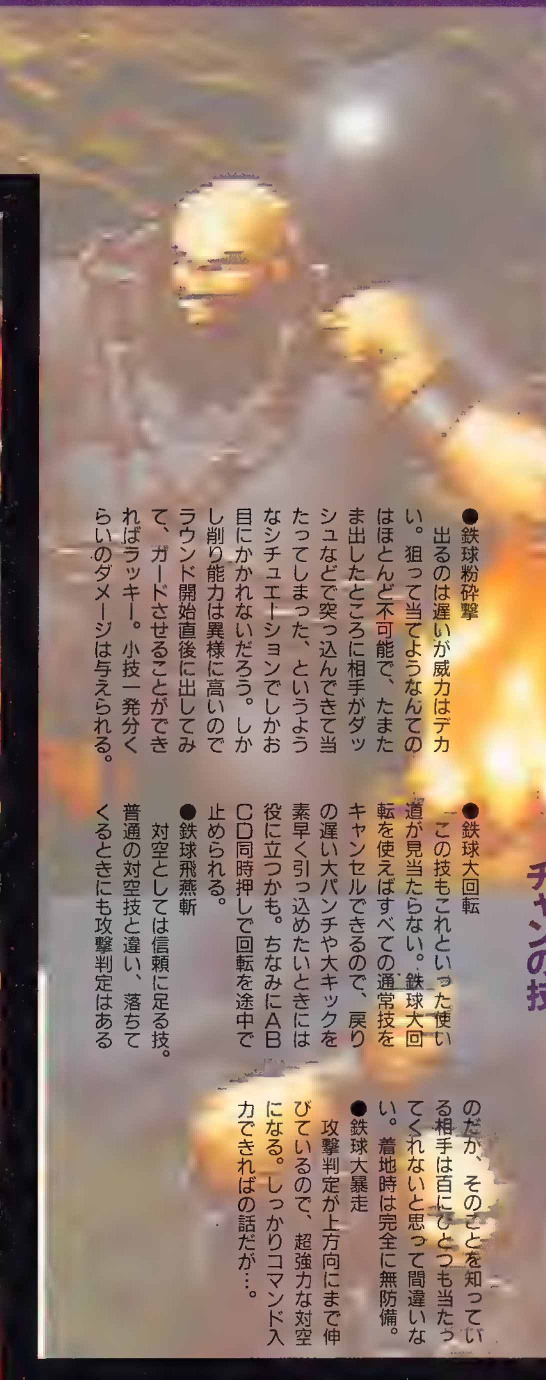


地上ぶっとばし攻撃[C+D]



挑発[B+C]







チャンの技

●鉄球粉砕撃
出るのは遅いが威力はデカい。狙って当てようなんてのはほとんど不可能で、たまたま出したところに相手がダッシュなどで突っ込んできて当たってしまった、というようなシチュエーションでしかお目にかかれないだろう。しかし削り能力は異様に高いのでラウンド開始直後に出してみて、ガードさせることができればラッキー。小技一発分くらいのダメージは与えられる。

●鉄球大回転
この技もこれといった使い道が見当たらない。鉄球大回転を使えばすべての通常技をキャンセルできるので、戻りの遅い大パンチや大キックを素早く引っ込めたいときには役に立つかも。ちなみにABCD同時押しで回転を途中で止められる。

●鉄球飛燕斬
対空としては信頼に足る技。普通の対空技と違い、落ちてくるときにも攻撃判定はあるのだが、そのことを知っている相手は百にひとつも当たってくれないと思って間違いない。着地時は完全に無防備。

●鉄球大暴走
攻撃判定が上方向にまで伸びているので、超強力な対空になる。しっかりコマンド入力できればの話だが…。

鉄球大暴走





鉄球飛燕斬

↓溜め↑+BorD

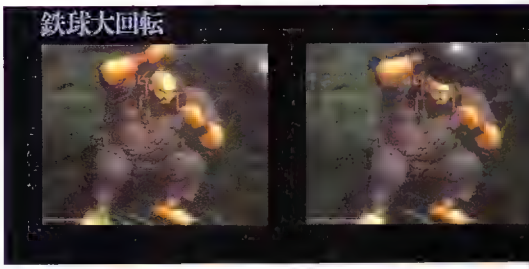


↓↘→↘↓↙←+C

チャン・コーハン

CHANG KOEHAN

鉄球大回転





AorCボタン連打

破壊投げ



接近して→(←)+C

鎖締め



接近して→(←)+D

チャン・コーハン技表

投げ技	破壊投げ	→or←+C
	鎖締め	→or←+D
必殺技	鉄球大回転	AorC連打
	鉄球粉砕撃	←ため→AorC
	鉄球飛燕斬	↓ため↑BorD
超必殺技	鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←+C

チャン技ガード方向

	小	大
立ち(近距離)パンチ	上	中
立ち(近距離)キック	中	中
立ち(遠距離)パンチ	上	上
立ち(遠距離)キック	中	中
しゃがみパンチ	中	中
しゃがみキック	下	下
ふっとばし(地上)	中	

鉄球粉砕撃





←溜め→+AorC

チョイ・ボンゲ



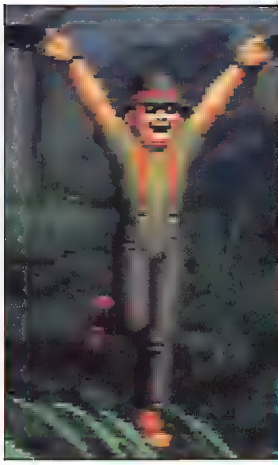


ACTION POSE



ACTION POSE

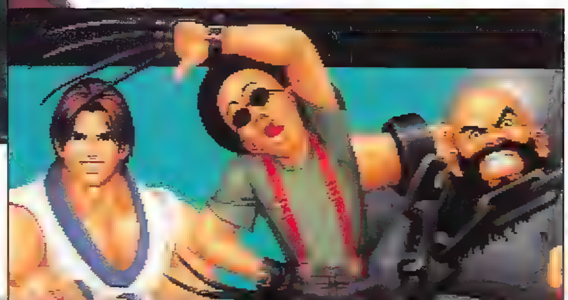




WINNING POSE ♯1 ♯2



LOSES POSE ♯1



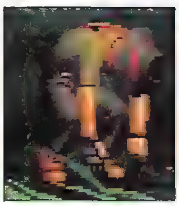
DEMO



ACTION POSE



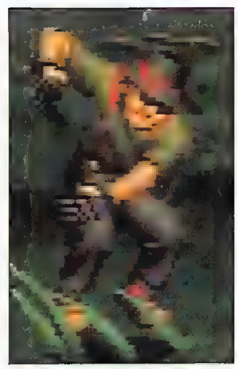
LOSES POSE ♯2



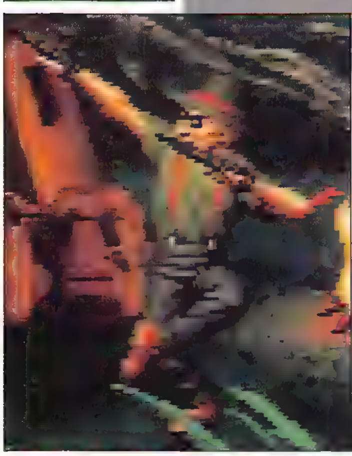
DRAW POSE



厳しすぎるキムの修行に嫌気がさしていたチョイは毎日チャンとともにキムの下から逃げ出す方法を考えていた。そこへ、「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状が届いた。チャンの名案に期待をかけて、キムから逃れるべく再び戦う。



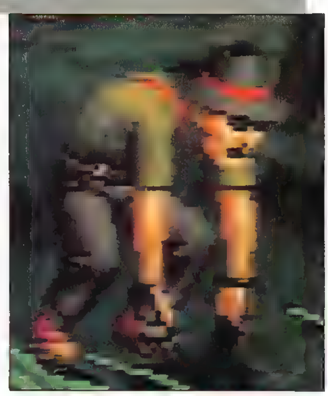
FAINTING



ACTION POSE



ASSIST





OPENNING ACTION1 2.3

CHOI BOUNGE

A B C D



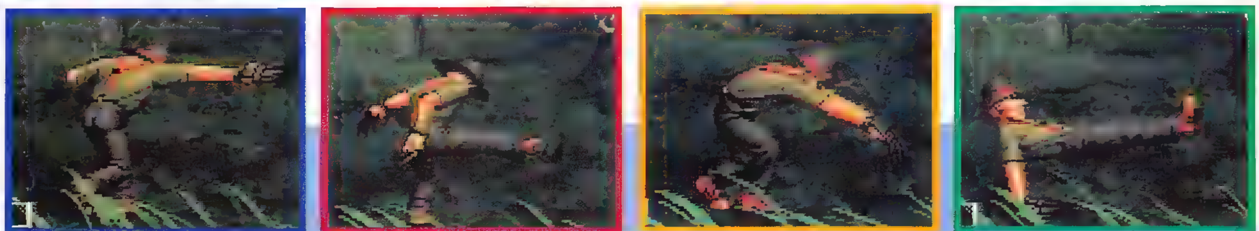
斜めジャンプ



垂直ジャンプ



立ち攻撃(近距離) キャンセル可 キャンセル可



立ち攻撃(遠距離)



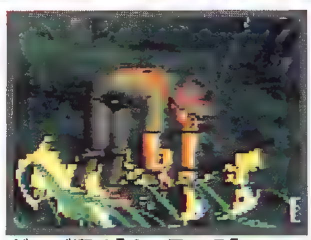
しゃがみ攻撃 キャンセル可 キャンセル可



攻撃避け[A+B]



カウンター[A+B中に任意ボタン]



ゲージ溜め[A+B+C]



援護攻撃[A+B+C]



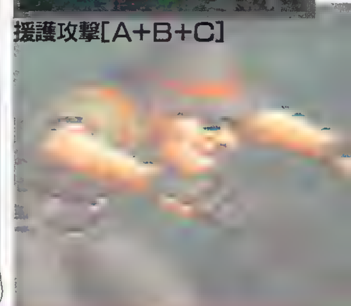
空中ぶっとばし攻撃[C+D]



地上ぶっとばし攻撃[C+D]



挑発[B+C]

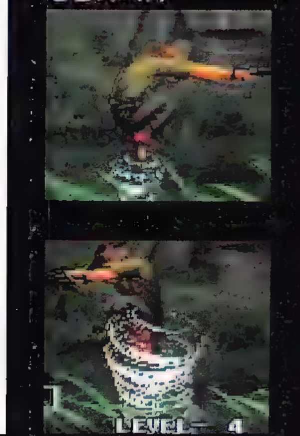


旋風飛猿刺突



←溜め→+BorD

竜巻疾風斬



↓溜め↑+AorC

頭乗刺



接近して→(←)+C

チョイの戦法

チョイは必殺技を単独で出しても、よほどうまいタイミングで出さない限りガードされて反撃を受けることになってしまう。そこで連続技の一環として活用してみよう。

まずはめくり大パンチを2発当ててから地上でしゃがみ大パンチにつなぎ、それにキャンセルをかけて大の竜巻疾風斬につなげる。めくり大パンチを2発当てるのが難しいが、高い位置で出すようにこころがけてガンバって狙ってみよう。

何度も言うがめくり大パンチをきっちり2発当てるのは容易でないので、正面から大キックで飛び込んで立ち大パンチ→旋風飛猿刺突でもいいだろう。

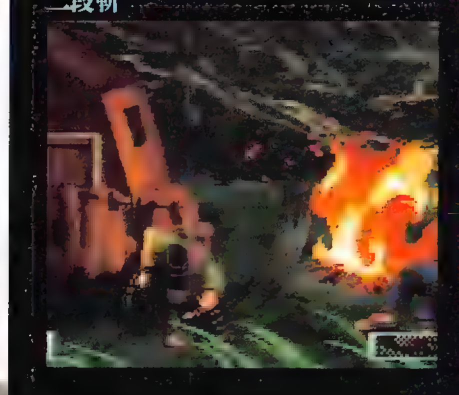
ただしチョイのジャンプは非常に緩やかなので、通常の見合った状態で跳び込んでも返されてしまう。相手の起き上がりを狙って正面大キックとめくり大パンチを巧みに使い分けて攻めよう。

真！超絶竜巻真空斬





二段斬



→+C



←(左のみ)溜め↓↑+BC

CHOI BOUNGE

チョイ・ホンゲ



通り魔蹴り

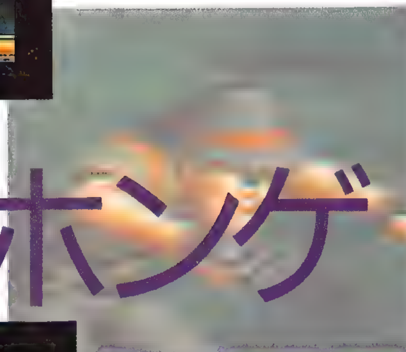
→+D





飛翔空裂斬

↓溜め↑+BorDを長く押す







回転飛猿斬

←溜め→+AorC

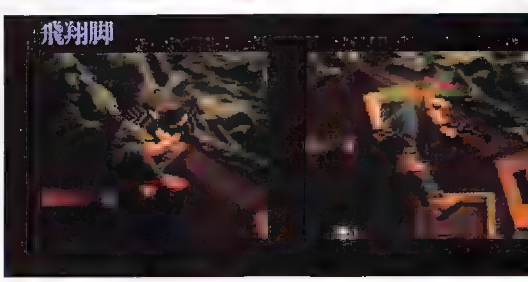
チョイ・ホンゲ技表

投げ技	頭乗刺	→or←+C
特殊技	二段斬	→+C
	通り魔蹴り	→+D
必殺技	飛翔空裂斬	↓ため↑+BorD
	竜巻疾風斬	↓ため↑+AorC
	回転飛猿斬	←ため→+AorC
	飛翔脚	ジャンプ中↓↘→+BorD
	旋風飛猿刺突	←ため→+BorD
超必殺技	真！超絶竜巻真空斬	←ため↓↑+BC

チョイ技ガード方向

	小	大
立ち（近距離）パンチ	中	中
立ち（近距離）キック	中	中
立ち（遠距離）パンチ	中	中
立ち（遠距離）キック	中	中
しゃがみパンチ	中	中
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	



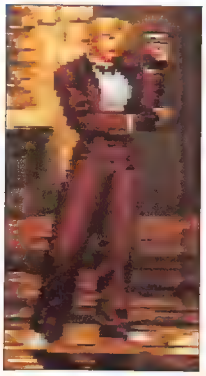


飛翔脚

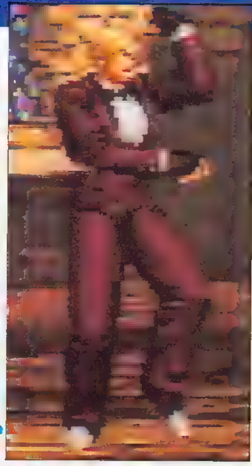
ジャンプ中に↓↘→+BorD

もちろんキングの元にも招待状は届いた。一度は、格闘技の世界から足を洗ったものの、前大会でチームを組んだユリ、舞の説得により再び格闘への闘志を蘇らせた。今回も3人でチームを結成し戦いに挑む。

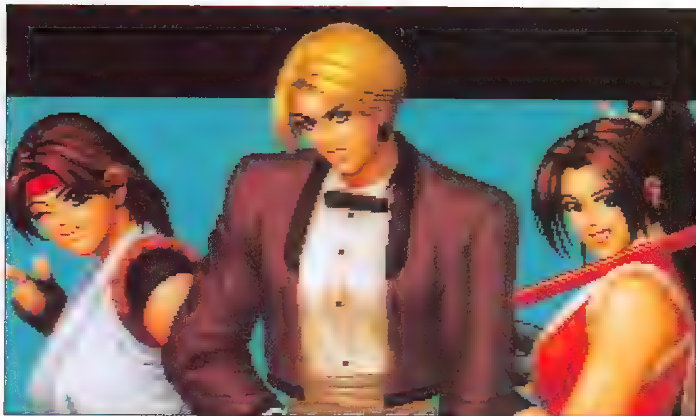


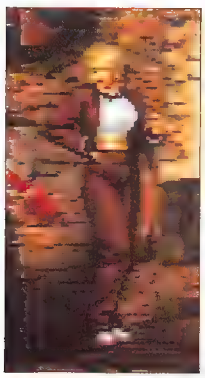


OPENNING ACTION ♯1・♯2


OPENNING ACTION ♯3

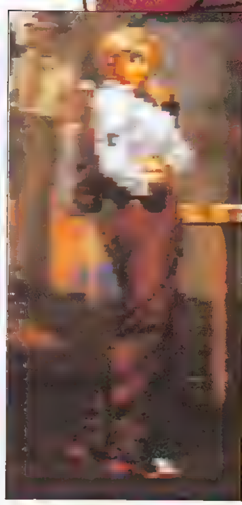

FAINTING


DEMO


ASSIST


DRAW POSE


WINNING POSE ♯1


WINNING POSE ♯2


ACTION POSE ♯3


LOSES POSE ♯2


LOSES POSE ♯1


ACTION POSE ♯1

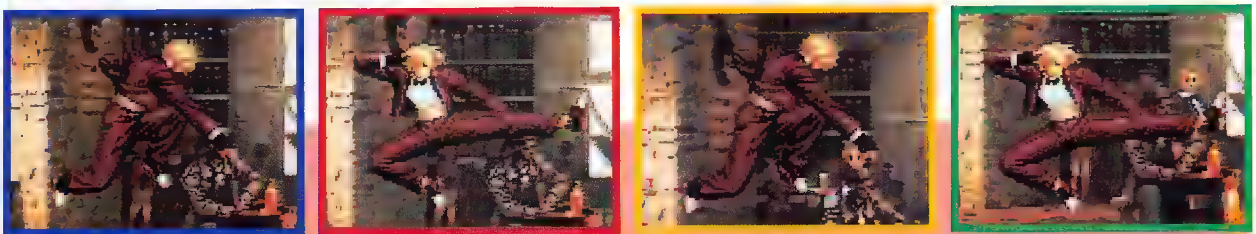

ACTION POSE ♯2


ACTION POSE ♯4

K I N G

A B C D


斜めジャンプ


垂直ジャンプ


立ち攻撃(近距離)キャンセル可 キャンセル可 キャンセル可 キャンセル可


立ち攻撃(遠距離)


しゃがみ攻撃 キャンセル可


攻撃避け[A+B]


カウンター[A+B中に任意ボタン]


ゲージ溜め[A+B+C]


援護攻撃[A+B+C]


空中ぶっとばし攻撃[C+D]


地上ぶっとばし攻撃[C+D]


挑発[B+C]



キング



ダブルストライク

→←→↘↓+BorD

キングの技

キングの必殺技の中で、最も頼れるのは、やはりベノムストライクであろう。硬直が短いというのも、うれしい点の1つ。

また、ダブルストライクの硬直が短かくなっており、出るのも速くなっているので、連続技としての使い勝手がよくなった。

そして、サプライズローズとトルネードキック。この二つは、相手を正面からめくっていくことが可能だ。

特にトルネードキックは有効で、例えば、立ち小キックにキャンセルをかけてトルネードを出したとする。そうすると、相手は逆側にレバーを入れないと、ガードすることができないのである。

サプライズローズの方は、意識しすぎるとめくりにいけないので、出すなら普通に出していったほうがいいだろう。

トラップショットは、対空としてもある程度使っていけるぞ。

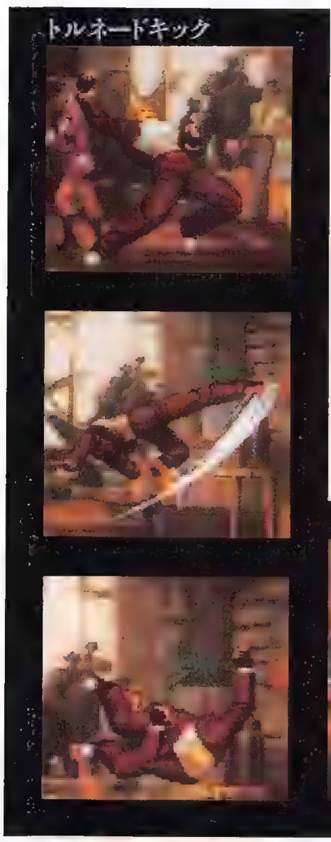
それから、あのイリュージョンダンスだが、やられ判定や後転の無敵部分に投げられ判定がついてしまったが、威力は相変わらずで、対空技としても使っていけるぞ。

ガードされても間合いが開くので、反撃はそれほど心配しなくてもいい。避けられると危ないけどね。



サプライズローズ

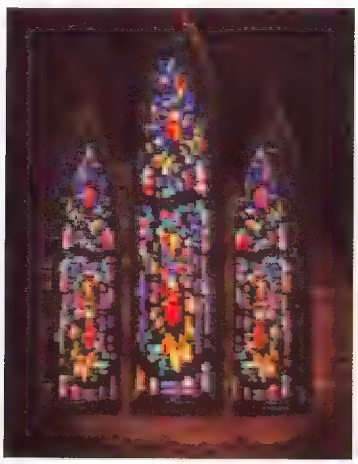
↓↙←↖+BorD





トルネードキック

→↘↓↙←+BorD





トラップショット

→↓↘+BorD

KING

キング技ガード方向

	小	大
立ち（近距離）パンチ	中	上
立ち（近距離）キック	下	2ヒット中､中
立ち（遠距離）パンチ	上	上
立ち（遠距離）キック	上	上
しゃがみパンチ	中	中
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	

キング技表

投げ技	フックバスター	→or←+CorD
特殊技	スライディングキック	↘+D
必殺技	ベノムストライク	↓↘→+BorD
	トルネードキック	→↘↓↙←+BorD
	トラップショット	→↓↘+BorD
	ダブルストライク	→←→↘↓+BorD
	サプライズローズ	↓↙←↖+BorD
超必殺技	イリュージョンダンス	←→↘↓↙←+BD

イリュージョンダンス





←→↘↓↙←+BD

スライディングキック



↘+D



ベノムストライク



↓↘→+B or D

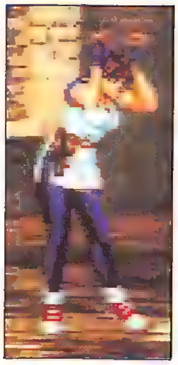
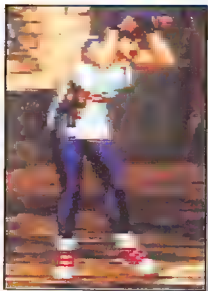
フックバスター



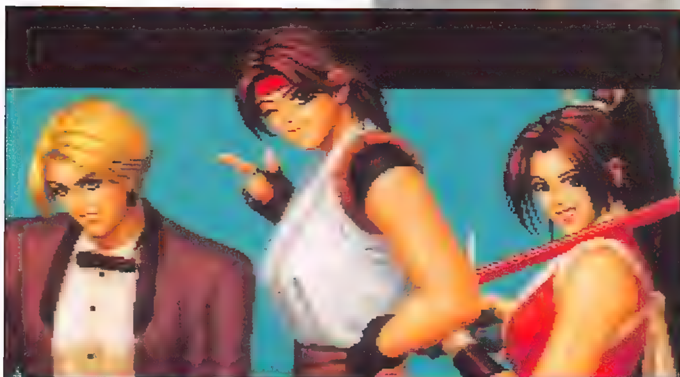
接近して→(←)+C or D

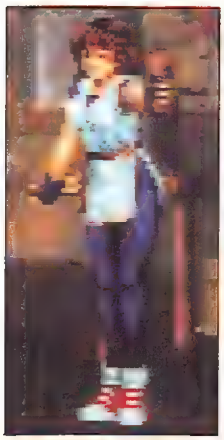
ユリ・サカザキ

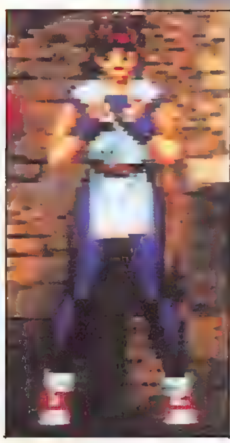
ユリの元にも招待状が届いた。兄のリョウや父親であるタクマに相談しても、反対されるのは目に見えている。そこで、2人に旅行だとウソをつき、再びキング、舞とチームを組んで出場しようとイギリスのキングのバーをたずねた。



OPENNING ACTION ♯1・♯2


OPENNING ACTION ♯3


WINNING DEMO


WINNING POSE ♯1


ASSIST


DRAW POSE


ACTION POSE


ACTION POSE ♯3

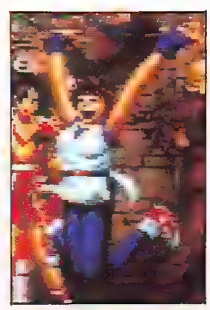

ACTION POSE ♯1


WINNING POSE ♯2


FAINTING


LOSES POSE ♯1


LOSES POSE ♯2


ACTION POSE ♯2

YURI SAKAZAKI

A B C D






斜めジャンプ






垂直ジャンプ



立ち攻撃(近距離)キャンセル可



キャンセル可



キャンセル可



キャンセル可






立ち攻撃(遠距離)

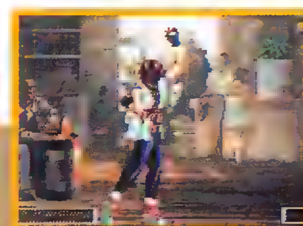
キャンセル可



しゃがみ攻撃　キャンセル可



キャンセル可



キャンセル可



キャンセル可



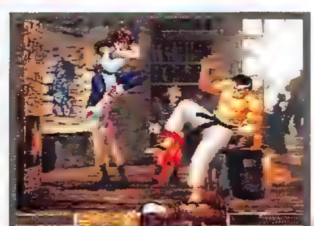
攻撃避け[A+B]



カウンター[A+B中に任意ボタン]



ゲージ溜め[A+B+C]



援護攻撃[A+B+C]



空中ぶっとばし攻撃[C+D]



地上ぶっとばし攻撃[C+D]



挑発[B+C]



ユリ・サカザキ

ユリの技

虎煌拳のスキも小さくなり、パワーアップもしてばん万歳のユリ。

これは砕破も同じで、相手にガードさせたあと、ユリの方が早く動くことができるのだ。それほどに硬直がなくなっているのである。そこから、色々と連携した攻めができそうだぞ。

百烈ビンタも変更がなされ、大で出すビンタは、前に走ってからひっぱたくようになった。相手がガードしていると叩けないが、相手がよっぽど反応が速くないかぎり、反撃は受けないぞ。

そして、新しく追加されたのが、ユリちょうアッパーだ。

対空技にはしゃがみ大パンチがあったが、この技が追加されたおかげで、更に対空面での心配がなくなった。

雷煌拳は従来通り、相手の飛び道具を跳び込す感じで使ってみると面白いよ。覇王翔吼拳も、スキは'94ほどではないようだ。

そして問題の飛燕鳳凰脚。

技の硬直度は前作ほどではないが、やはりガードさせると反撃はまちがいなく受ける（近距離でガードさせれば問題ない）。走っている最中にもやられ判定があるので、飛び道具を撃たれると当ってしまう。

少しでも、無敵か、隙をなくすかの、どっちかだったらよかったのだが…でも、必殺技が強いからね。

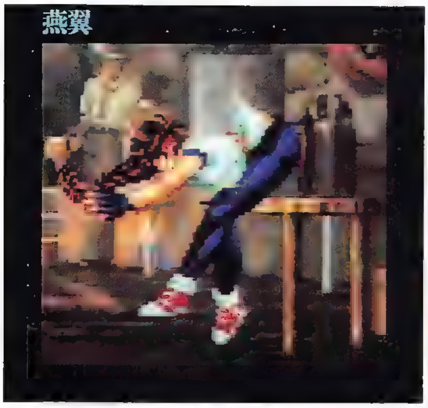
ユリちょうアッパー



→↓↘+AorC

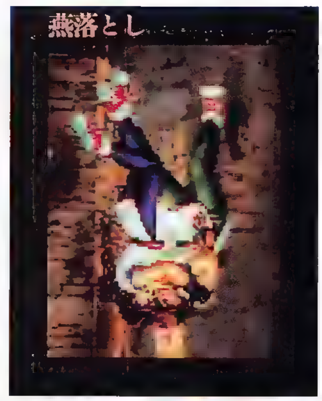


燕翼



→+D

燕落とし



空中で接近してレバー下方向+CorD

百烈びんた



→↘↓↙←+C

飛燕鳳凰脚

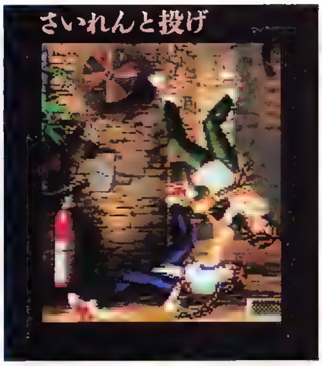


→←→↘↓↙←+BC

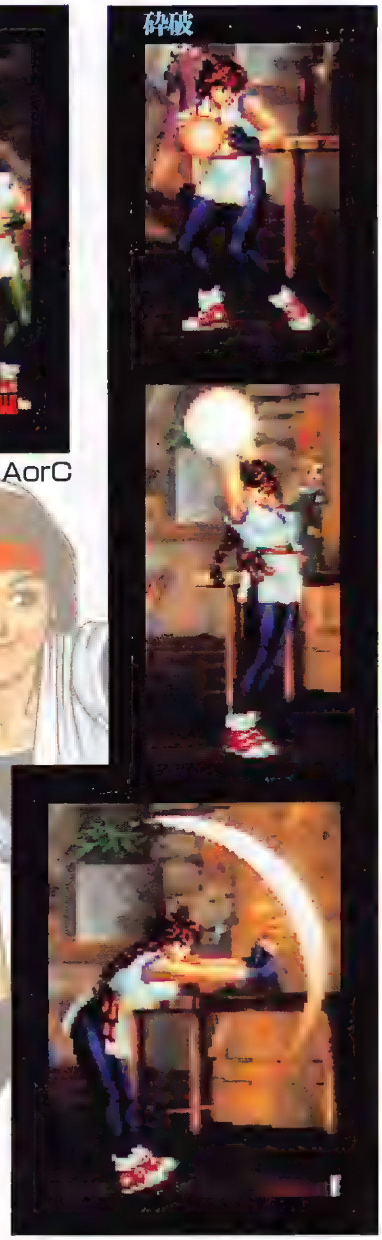
YURI SAKAZAKI


覇王翔吼拳

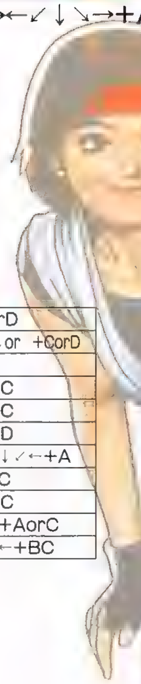
→←↙↓↘→+AorC


さいれんと投げ

接近して→(←)+CorD


砕破

↓↙←+AorC



ユリ・サカザキ技表

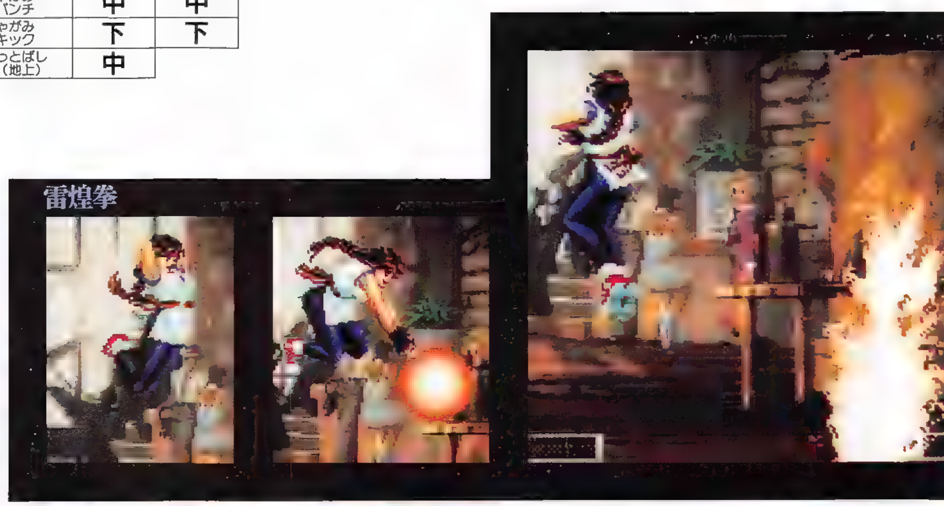
投げ技	さいれんと投げ	→or←+CorD
	燕落とし	ジャンプ中↙or↓or +CorD
特殊技	燕翼	→+D
必殺技	虎煌拳	↓↘→+AorC
	砕破（サイファ）	↓↙←+AorC
	雷煌拳	↓↘→+BorD
	百烈びんた（コマンド投げ）	接近して→↘↓↙←+A
	百烈びんた（移動投げ）	→↘↓↙←+C
	ユリちょうアッパー	→↓↘+AorC
	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
超必殺技	飛燕鳳凰脚	→←→↘↓↙←+BC

ユリ技ガード方向

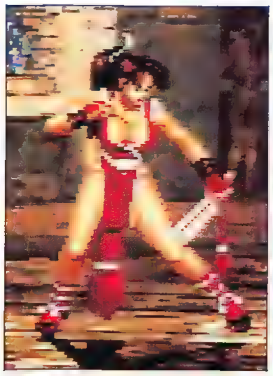
	小	大
立ち（近距離）パンチ	中	中
立ち（近距離）キック	下	中
立ち（遠距離）パンチ	上	上
立ち（遠距離）キック	中	中
しゃがみパンチ	中	中
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	

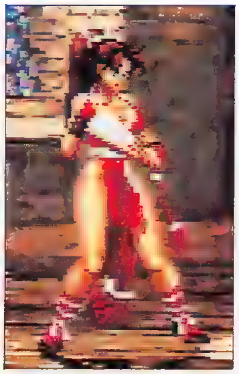

虎煌拳

↓↘→+AorC

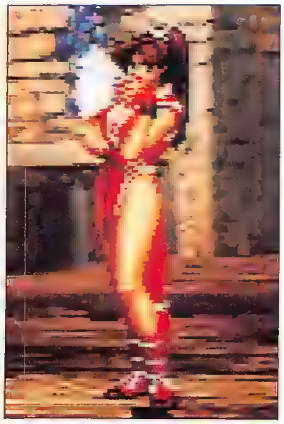

雷煌拳

↓↘→+BorD



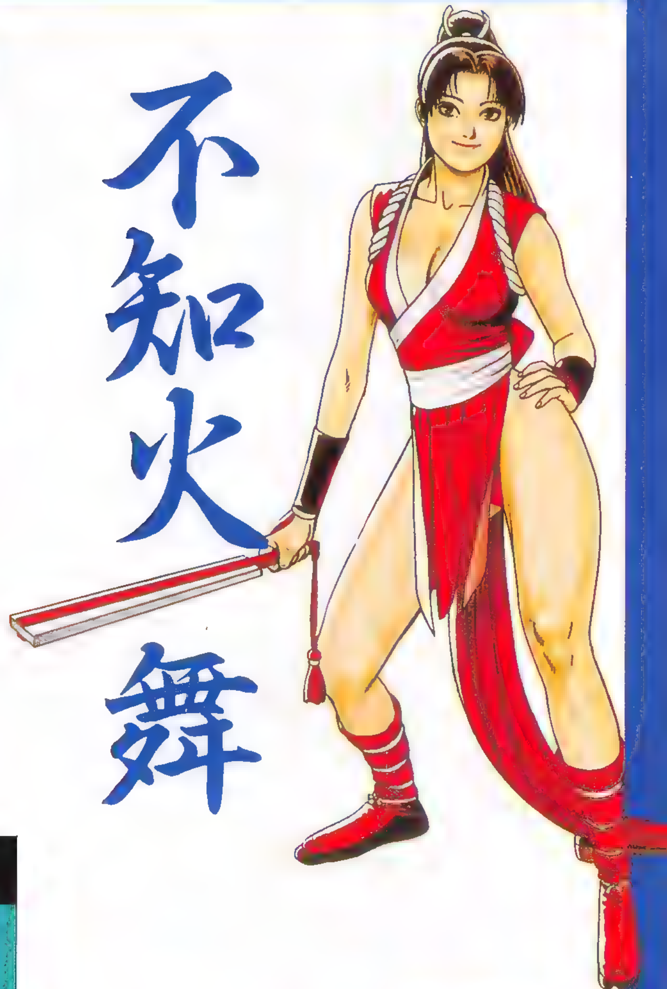


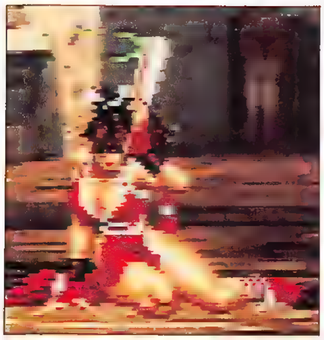
OPENNING ACTION＃1・＃2



OPENNING ACTION＃3

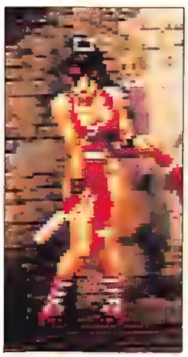
不知火舞





FAINTING

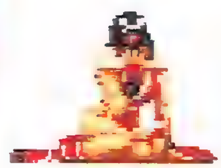
大会の招待状を受け取り、アンディに会うため、彼が修行している地中海の小島をたずねるが、やはりアンディは前回と同じく、テリー、ジョーと組む事になっていた。怒った舞は、最強女性格闘家チーム再結成のため、キングのバーへ向かった。



ASSIST



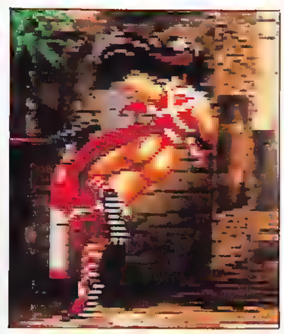
DEMO



LOSES POSE＃1



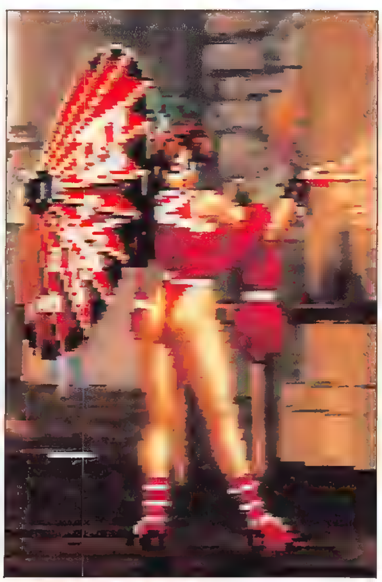
LOSES POSE＃2



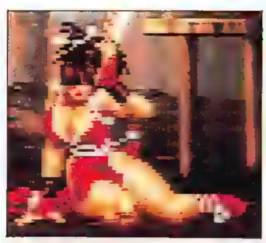
ACTION POSE＃1



WINNING POSE＃2



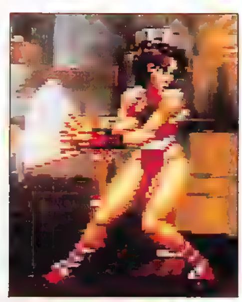
WINNING POSE＃1



DRAW POSE



ACTION POSE＃2



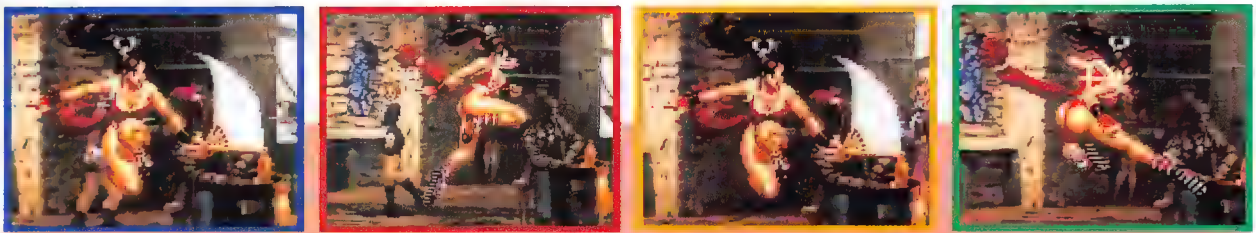
ACTION POSE＃3

MAI SHIRANUI

A	B	C	D



斜めジャンプ　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可



垂直ジャンプ　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可



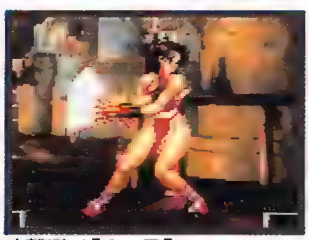
立ち攻撃(近距離)　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可



立ち攻撃(遠距離)



しゃがみ攻撃　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可



攻撃避け[A+B]



カウンター[A+B中に任意ボタン]



ゲージ溜め[A+B+C]



援護攻撃[A+B+C]



空中ぶっとばし攻撃[C+D]
キャンセル可



地上ぶっとばし攻撃[C+D]



挑発[B+C]






龍炎舞

↓↙←+A or C

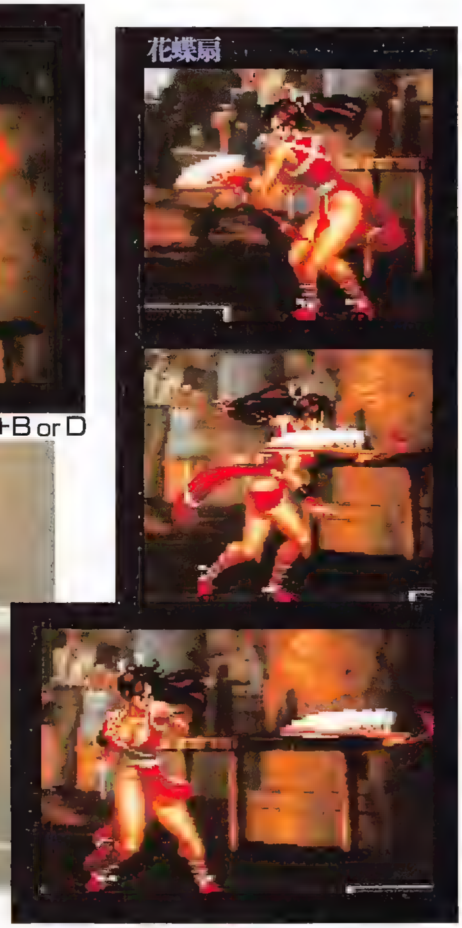
不知火　舞

舞の技

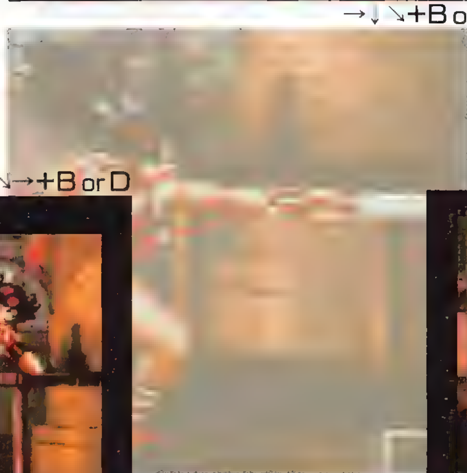
新しく加わった飛翔龍炎陣のおかげで、相手にガンガン跳び込まれる心配がなくなった。花蝶扇のスキがなくなったのも、うれしいかぎりだ。
　だが、飛翔龍炎陣という技は炎の部分を当てないと相手をダウンさせることができないので、なるべく当てていくようにしていきたいところ。
　相手との間合いが近ければ、膝と炎で2段技として成り立つ。膝だけしか当てることができないと、着地に反撃を受けてしまうのだ。
　そして、地上戦で、非常に役に立つのが龍炎舞だ。リーチがとても長いので、相手との間合いを中間距離に保ちつつ出していくといいだろう。
　小は1段だが、大は2段技になっているぞ。
　忍蜂と超必殺忍蜂は、奇襲攻撃、連携、連続技として使っていく場合はいいが、さすがにガードされると投げや反撃を受けてしまう。
　忍蜂はスキが少なくなり、数回ガードさせることができるようになったものの、使い方を誤るとやはり危ない。
　ムササビの舞は、今回ジャンプ中にも出せるので、遠くから奇襲技として出してもいいし、近くでいきなり出していってもいいだろう。


飛翔龍炎陣

→↓↘+B or D


花蝶扇

↓↘→+A or C




必殺忍蜂

←↙↓↘→+B or D

MAI SHIRANUI

風車崩し



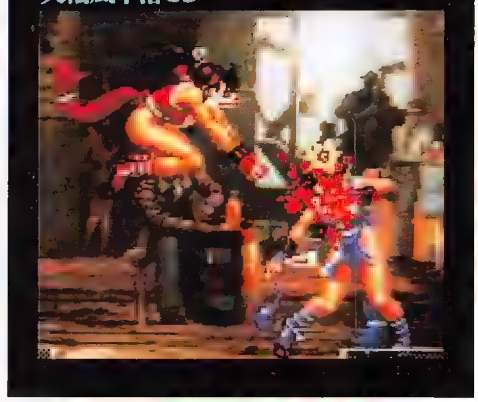
接近して→(←)+C or D

ムサザビの舞



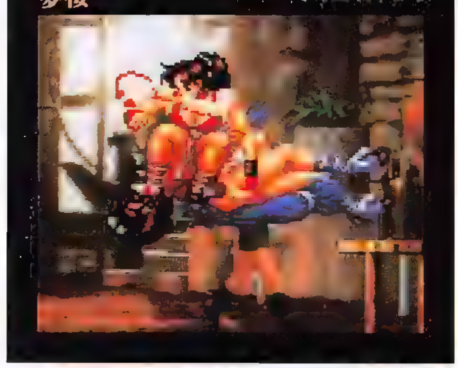
ジャンプ中に↓↙←+A or C

大輪風車落とし



ジャンプ中に↙or↓or↘+C

夢桜



空中で接近してレバー下方向+C

超必殺忍蜂





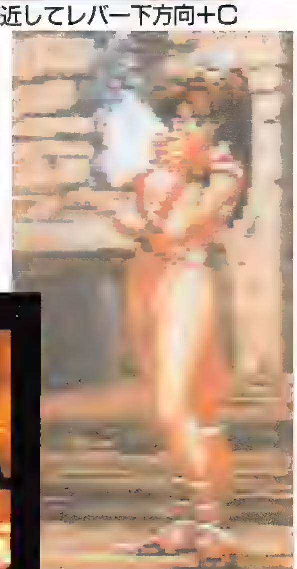
→↙→+BC

舞技ガード方向

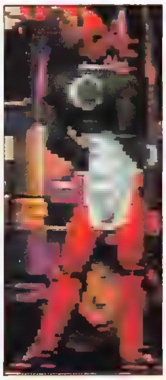
	小	大
立ち（近距離）パンチ	中	中
立ち（近距離）キック	中	中
立ち（遠距離）パンチ	中	中
立ち（遠距離）キック	上	中
しゃがみパンチ	下	中
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	

不知火　舞技表

投げ技	風車崩し	→or←+CorD
	夢桜	ジャンプ中↙or↓or↘+C
特殊技	大輪風車落とし	ジャンプ中↙or↓or↘+C
必殺技	花蝶扇	↓↘→+AorC
	龍炎舞	↓↙←+AorC
	必殺忍蜂	←↙↓↘→+BorD
	ムササビの舞	↓ため↑+AorC(長く押す)
	ムササビの舞	ジャンプ中↓↙←+AorC
	飛翔龍炎陣	→↓↘+BorD
超必殺技	超必殺忍蜂	→↙→+BC




FAINTING

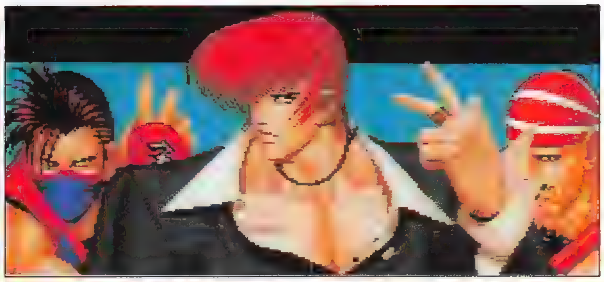

ASSIST


WINNING POSE #2



八神庵


WINNING POSE #1


DEMO

八神家は、かつて草薙家とともにヤマタノオロチを倒した伝説の一族である。しかし、その後、志の相違により草薙家と分裂。草薙家を陽とすると、八神家は陰となり、歴史上、幾度となく激しい抗争を繰り返した。草薙家への復讐のためだけに技を磨いてきた庵の「キング・オブ・ファイターズ'95」の出場の目的は…。

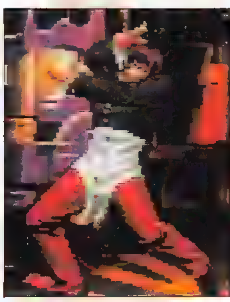

LOSES POSE #1

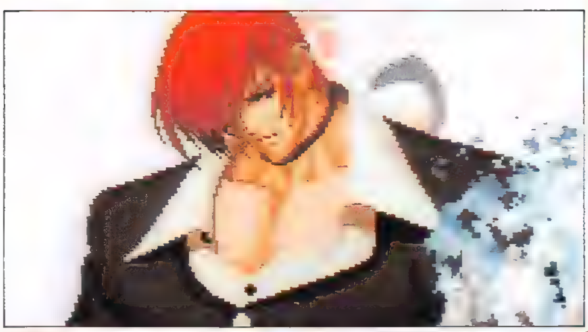

LOSES POSE #2

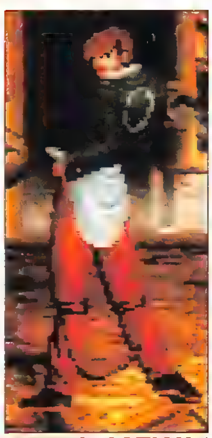

DRAW POSE


ACTION POSE


ACTION POSE


ACTION POSE


DEMO

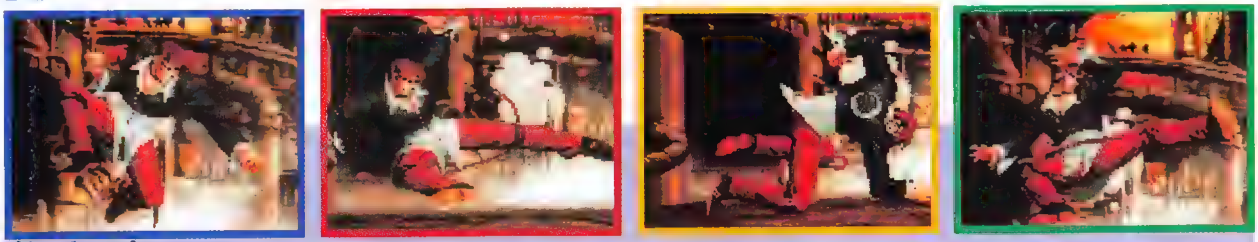

OPENNING ACTION 1


OPENNING ACTION 2

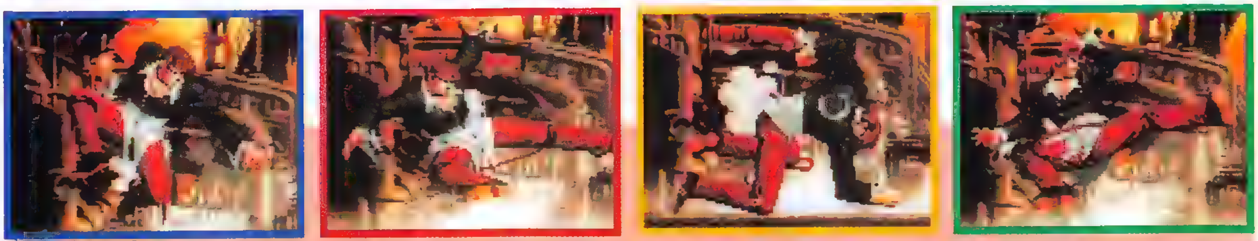

OPENNING ACTION 3

IORI YAGAMI

A B C D



斜めジャンプ



垂直ジャンプ



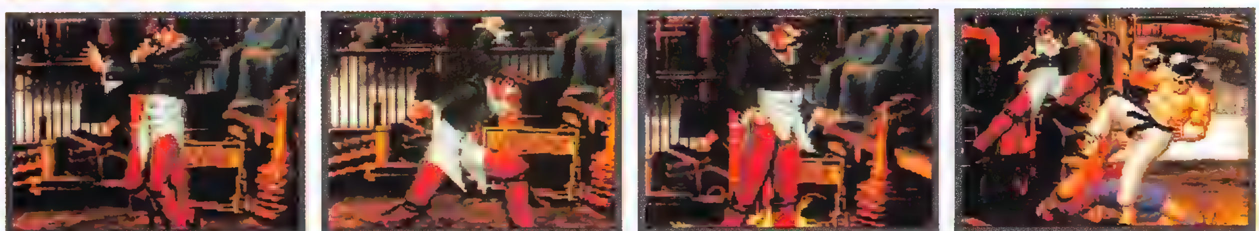
立ち攻撃(近距離) キャンセル可　キャンセル可



立ち攻撃(遠距離) キャンセル可　キャンセル可



しゃがみ攻撃　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可



攻撃避け[A+B]　カウンター[A+B中に任意ボタン]　ゲージ溜め[A+B+C]　援護攻撃[A+B+C]



空中ぶっとばし攻撃[C+D]　地上ぶっとばし攻撃[C+D]　挑発[B+C]

八神　庵技表

投げ技	逆剝ぎ	→or←+C
	屑風	→or←+D
特殊技	外式　夢弾	→+C・C
	外式　轟斧　陰　"死神"	→+D
	外式　百合折り	ジャンプ中←+D
必殺技	百八式　闇払い	↓↘→+AorC
	百式　鬼焼き	→↓↘+AorC
	百弐拾七式　葵花	↓↙←+AorC（3回連続入力）
	弐百拾弐式　琴月　陰	→↘↓↙←+BorD
超必殺技	黎千弐百拾壱式　八稚女	↓↙←↙↓↘→+C

庵技ガード方向

	小	大
立ち（近距離）パンチ	中	中
立ち（近距離）キック	下	中
立ち（遠距離）パンチ	中	中
立ち（遠距離）キック	中	中
しゃがみパンチ	中	中
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	


百八式・闇払い
↓↘→+AorC


外式・夢弾
→+C・C


百式・鬼焼き
→↓↘+AorC



八神　庵




弐百拾弐式・琴月 陰
→↘↓↙←+BorD


逆剝ぎ
接近して→(←)+C


屑風
接近して→(←)+D


百弐拾七式・葵花 あおいはな
↓↙←+AorC(3回連続入力)

IORI YAGAMI

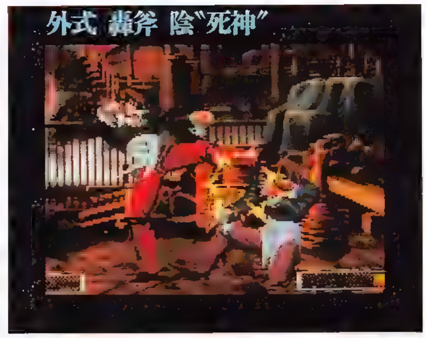


外式 百合折り



ジャンプ中に←+D

外式 轟斧 陰"死神"



→+D

禁千弐百拾壱式・八稚女





↓↙←↙↓↘→+C

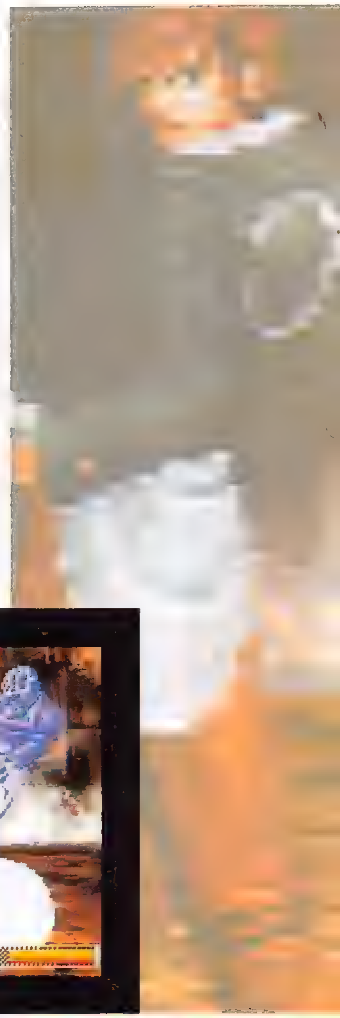
●百八式・闇払い
いわゆる飛び道具。出が多少遅めだが、全体的な隙は目立つほどではない。

●百式・鬼焼き
いわゆる無敵対空技。攻撃判定が他の同系統の技に比べてかなり広い。大は3ヒットして高く跳ぶが、最後の1発が当たらないと倒れない（小は1発で転ぶ）。

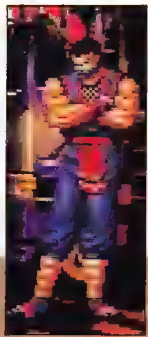
●百弐拾七式・葵花
3回連続入力式の突進連続技。大は移動距離が長い分隙が大きい。技の出が早いので、連続技・奇襲技として使える。

●弐百拾弐式・琴月 陰
これも突進技で、ダッシュから肘で付き上げた後、首を掴んで地面に叩きつける。出るまでは遅いがガードされてもあまり隙はない。

●禁千弐百拾壱式・八稚女
腕を振り上げてから高速で突進、殴る蹴る引っ掻くの暴行を加えたのち無理矢理引き寄せ、青紫の炎を目の前で爆発させるという何とも痛そうな技。技の発生が早いので連続技に使えるほか、突進時の姿勢が低いため一部の飛び道具などを抜けつつ攻撃できる。ガードされた時にヒット判定が出ないのも特徴（反撃はされる）。




FAINTING


ASSIST


WINNING POSE＃2

如月影二



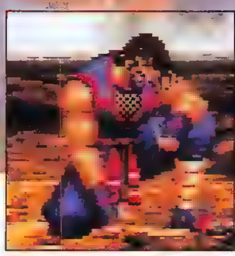

WINNING POSE＃1

ある夜、サウスタウンに呼び出された影二は、ビリー・カーンの説得により、「キング・オブ・ファイターズ'95」へ出場することになった。だが、彼の本当の目的は、あくまで極限流の抹殺であり、格闘界の頂点に立つことであった。


LOSES POSE＃1


ACTION POSE

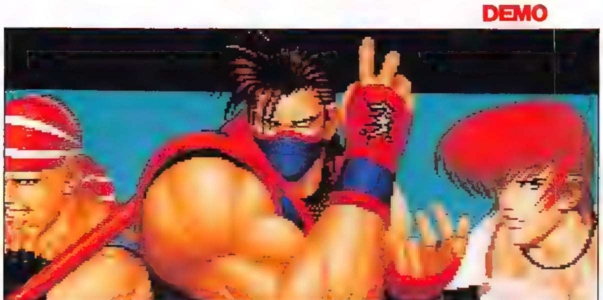

ACTION POSE


DRAW POSE


LOSES POSE＃2


ACTION POSE

DEMO




DEMO


OPENNING ACTION＃1


OPENNING ACTION＃2


OPENNING ACTION＃3

EIJI KISARAGI

A	B	C	D


斜めジャンプ


垂直ジャンプ


立ち攻撃(近距離)


立ち攻撃(遠距離) キャンセル可　キャンセル可　2発ともキャンセル可


しゃがみ攻撃　キャンセル可　キャンセル可　キャンセル可　2発ともキャンセル可


攻撃避け[A+B]


カウンター[A+B中に任意ボタン]


ゲージ溜め[A+B+C]


[illegible]攻撃[A+B+C]


空中ぶっとばし攻撃[C+D]


地上ぶっとばし攻撃[C+D]


挑発[B+C]



如月影二技表

投げ技	空中一本背負い	→or←+CorD
必殺技	気孔砲	↓↘→AorC
	流影陣	←↙↓↘→AorC
	天馬脚	↓↙←↖+BorD
	霞斬り	↓↙←AorC
	骨破斬り	→↘↓↙←+BorD
	斬鉄波	↓↘→↘↓↙←AorC
	影うつし	↓↘→+BorD
超必殺技	斬鉄蟷螂拳	←↙↓↘→↘↓+B

影二技ガード方向

	小	大
立ち（近距離）パンチ	上	中
立ち（近距離）キック	中	2ヒット中､中
立ち（遠距離）パンチ	上	中
立ち（遠距離）キック	中	中
しゃがみパンチ	中	中
しゃがみキック	下	2ヒット中､中
ふっとばし（地上）	中	



↓↙←+AorC



接近して→(←)+CorD


↓↙←↖+BorD



←↙↓↘→+AorC





↓↘→+AorC

EIJI KISARAGI

斬鉄波



↓↘→↘↓↙←+AorC

骨破斬り



→↘↓↙←+BorD

影うつし



↓↘→+BorD

使い分けよう多彩な必殺技

●気孔砲
単発での性能は中途半端だが、リーチがそこそこあって当たればダウンを奪えるので、連続技として使用する。

●流影陣
リーチこそないものの、技の出が早く判定が強い。更に、超必殺技を含めた全ての飛び道具をはね返せるという特長を持つ。

●天馬脚
素早くジャンプし、相手を射程内に捕らえた時点から着地まで連続で蹴りまくる。

●霞斬り
広い攻撃判定を持ち、隙も少ない。大は一歩踏み込んで攻撃する。

●骨破斬り
相手の目の前まで高速で突進し、斬りつける技。相手は倒れないが、威力・気絶ダメージが高い。

●斬鉄波
他の飛び道具を貫通（または相殺）できる。同系統の技の中ではかなり隙が小さい。

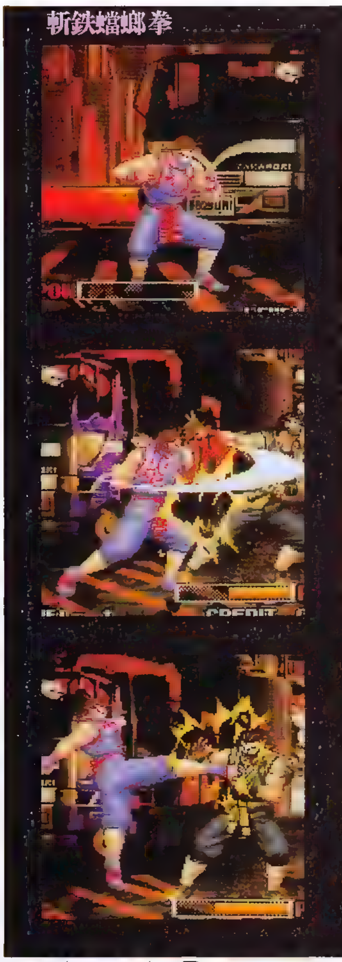
●影うつし
残像を残しながら高速で移動する。完全無敵という訳ではないので注意。

●斬鉄蟷螂拳
高速で突進してから乱舞を繰り出す。出が早く、ガードされても隙はないに等しい。





斬鉄蟷螂拳

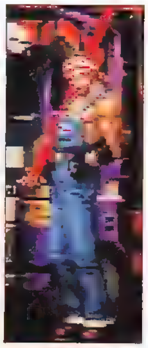




←↙↓↘→↘↓+B

ビリー・カーン


FAINTING


ASSIST


WINNING POSE ♯2




WINNING POSE ♯1

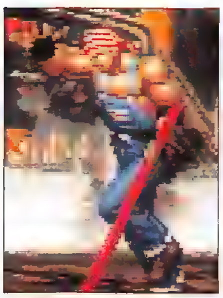

DRAW POSE

ある日、ギースに呼び出されたビリーは、「キング・オブ・ファイターズ'95」に出場し、ボガード兄弟抹殺の命令を受けた。ギースは、「如月影二」「八神庵」の名前を出し、この2人とチームを組むよう指示したのであった。


LOSES POSE ♯2


LOSES POSE ♯1


ACTION POSE


ACTION POSE


ACTION POSE


DEMO



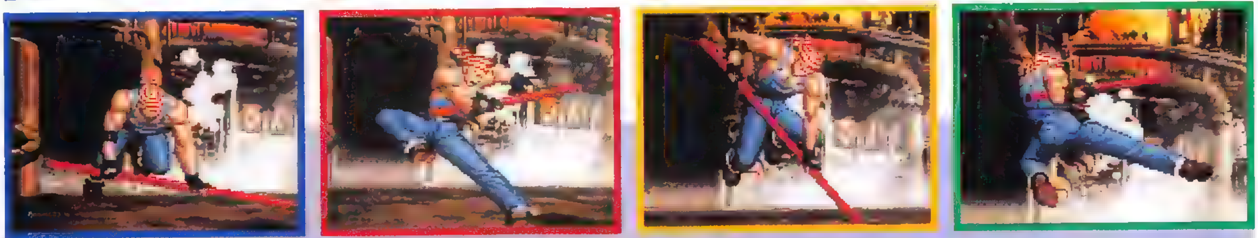

OPENNING ACTION1


OPENNING ACTION2


OPENNING ACTION3

BILLY KANE

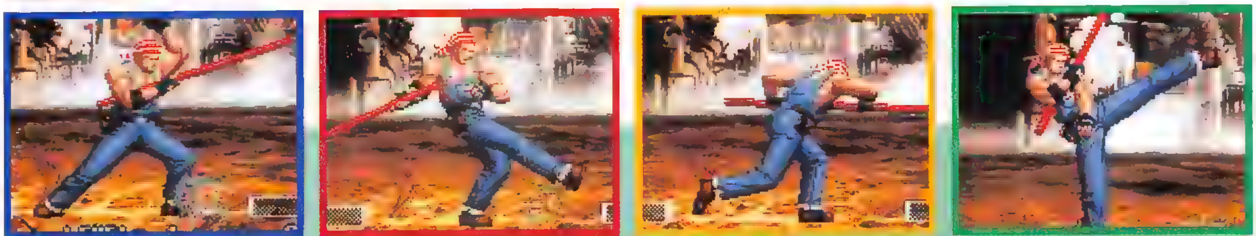
A B C D



斜めジャンプ



垂直ジャンプ



立ち攻撃(近距離) キャンセル可能　　キャンセル可能



立ち攻撃(遠距離)



しゃがみ攻撃 キャンセル可能　　キャンセル可能　　キャンセル可能



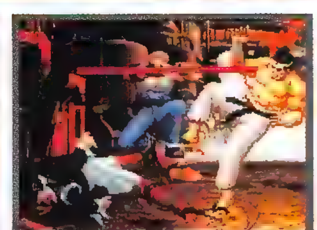
攻撃避け[A+B]



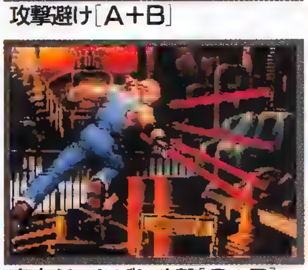
カウンター[A+B中に任意ボタン]



ゲージ溜め[A+B+C]



援護攻撃[A+B+C]



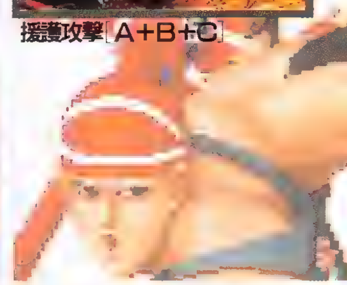
空中ぶっとばし攻撃[C+D]



地上ぶっとばし攻撃[C+D]



挑発[B+C]





AorCボタン連打

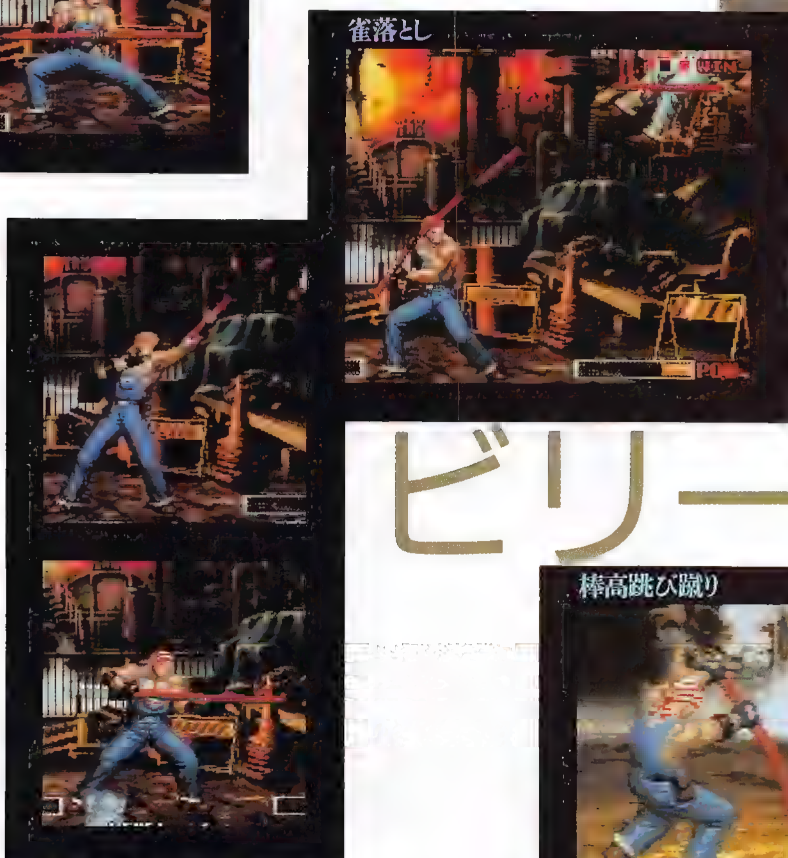
ビリー・カーン技表

投げ技	一本釣り投げ	→or←+CorD
特殊技	棒高跳び蹴り	→+D
必殺技	旋風棍	AorC連打
	雀落とし	↙←↖+AorC
	三節棍中段打ち	↙↓↘→+AorC
	旋風飛翔棍	↓↘→+BorD
超必殺技	超火炎旋風棍	↘→↘↓↙←+AC

ビリー技ガード方向

	小	大
立ち（近距離）パンチ	中	中
立ち（近距離）キック	中	上
立ち（遠距離）パンチ	中	中
立ち（遠距離）キック	中	中
しゃがみパンチ	中	中
しゃがみキック	下	下
ふっとばし（地上）	中	



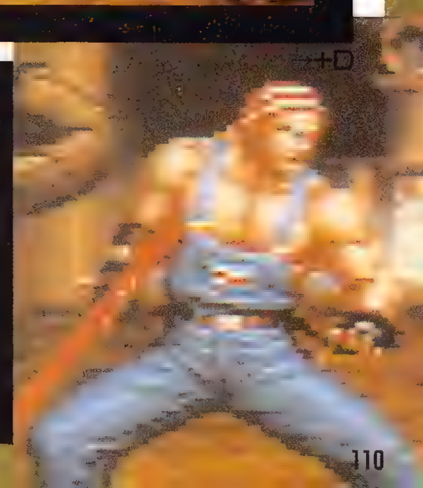


↓↙←↖+AorC

ビリー・カーン



→+D



←↙↓↘→+AorC



BILLY KANE


旋風飛翔棍



↙↓↘→+BorD



ここぞという時にビシッと決めろ！

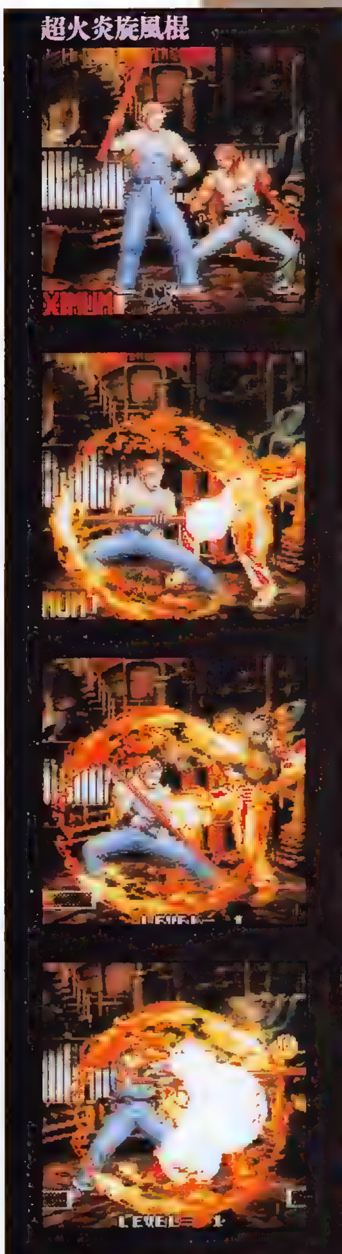
●旋風棍
棍を回転させて攻撃判定の壁をつくる。当たっても反撃されたりと使いづらい技だが、まともにヒットすればかなりの攻撃力を誇る。

●雀落とし
斜め上に向かって三節棍を伸ばす技。棍の根元から先端まで攻撃判定があるので、とにかく「跳ぶ」ということさえ先読みできれば当てることができる。但し、空振りした時の隙は大きい。

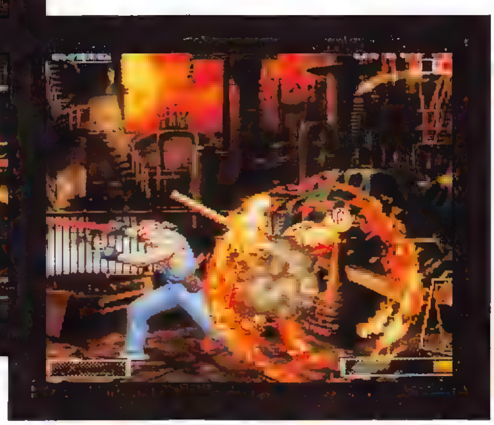
●三節棍中段打ち
真横に三節棍を伸ばして攻撃する。とにかく射程が長いので、遠くから近寄らせないようにペチペチと牽制するのに使える。大攻撃をキャンセルすることで連続技にもなる。

●旋風飛翔棍
棍の反動を利用して上空高く跳び上がり、その後棍を回転させつつ急降下する奇襲技。出るまでが非常に遅く隙だらけだが、跳んでしまえば強力。上空にいる間にレバーで落下点の微調整が可能。

●超火炎旋風棍
炎をまとった旋風棍から火輪を飛ばす。技が発生する前後に隙があるものの、まともに全部入ればゲージ約8～10割の大ダメージを与えることができる。削りも大きいがガードされると反撃を受ける。


超火炎旋風棍

↓↘→↘↓↙←+AC




一本釣り投げ

接近して→(←)+CorD

草薙柴舟



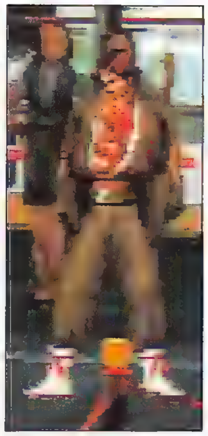
OPENNING ACTION#1·#2·#3



FAINTING

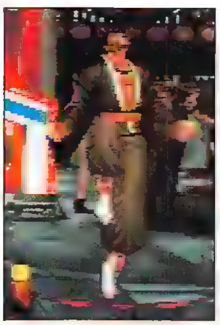


WINNING POSE#1



ASSIST



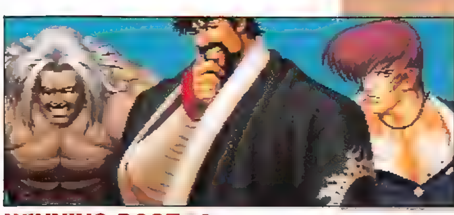


ACTION POSE#1



ACTION POSE#2

前作でルガールに殺されたはずの柴舟だったが、空母沈没の寸前に連れ出され、蘇生手術を受けてかろうじて一命を取り留めていたのだった。
その後、ルガールによって洗脳を受け、更にオロチ一族の暗黒のパワーを授けられた、柴舟は、草薙流の歴史の中でも類を見ない最強最悪の戦士として蘇ったのだった。
今、彼を動かしているものは、ルガールへの忠誠心と、世界最強を自負する草薙の拳のプライドのみであった。



WINNING POSE#2



DRAW POSE



LOSES POSE#1



LOSES POSE#2

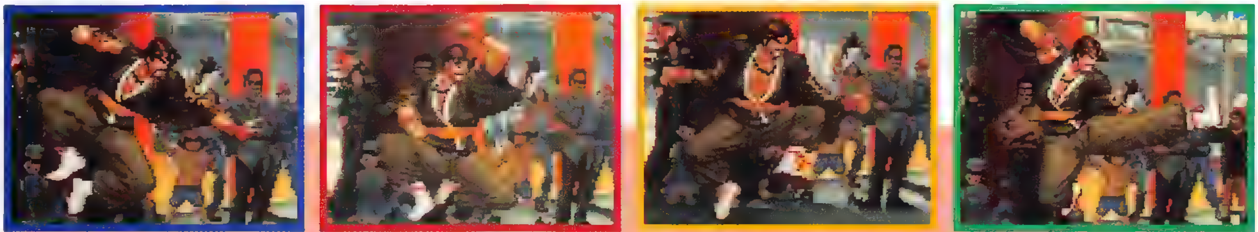


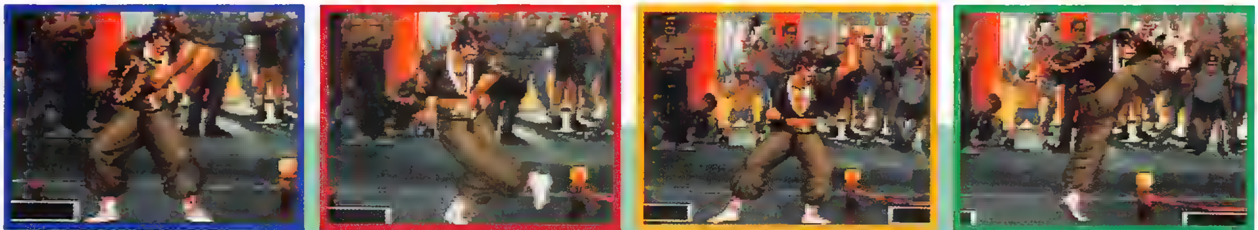
DEMO

SAISYU KUSANAGI

A B C D

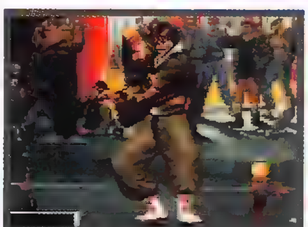

斜めジャンプ


垂直ジャンプ


立ち攻撃(近距離)


立ち攻撃(遠距離)


しゃがみ攻撃


攻撃避け

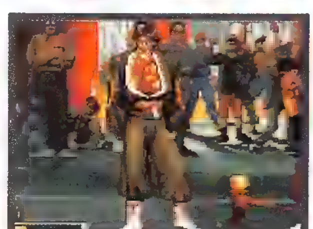

カウンター


ゲージ溜め


援護攻撃


空中ぶっとばし攻撃


地上ぶっとばし攻撃


挑発





柴舟









SAISYU KUSANAGI





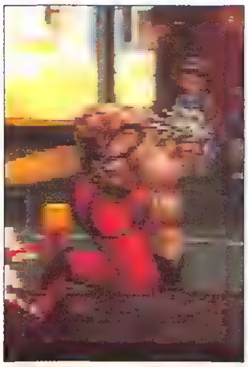
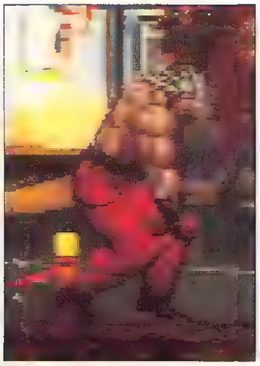
草薙





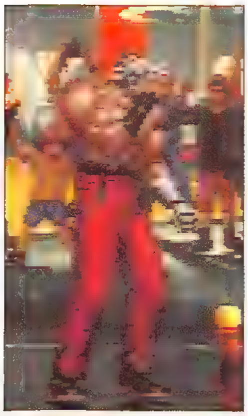



オメガルガール


OPENNING ACTION＃1・＃2・＃3



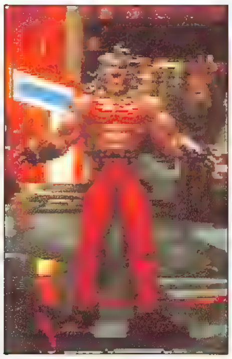


FAINTING

前回の戦いで敗れたルガールは、過去に自分の片目を奪ったオロチ一族の暗黒パワーに目を付けた。
そして、オロチ一族を利用し、暗黒のパワーを得て遂に最強となったルガールは、前回の屈辱を晴らす為、再度キングオブファイターズを開催する。
彼にとっては、柴舟を蘇らせた事など、ほんのきまぐれにしかすぎなかった。



DRAW POSE



WINNING POSE＃1



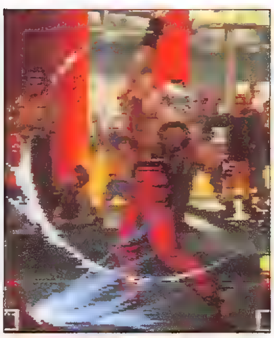
WINNING POSE＃2



DEMO



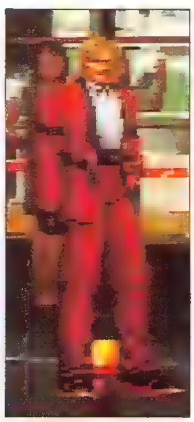
WINNING DEMO



ACTION POSE＃1



ACTION POSE＃2



ASSIST



LOSES POSE＃1



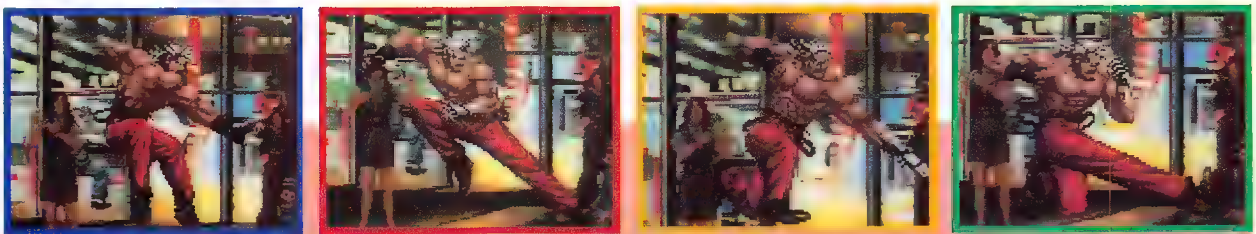
LOSES POSE＃2

OMEGA RUGAL

A B C D



斜めジャンプ



垂直ジャンプ



立ち攻撃(近距離)



立ち攻撃(遠距離)



しゃがみ攻撃



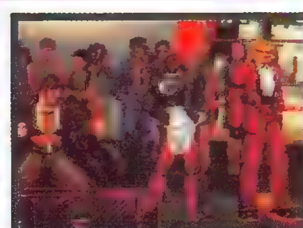
攻撃避け



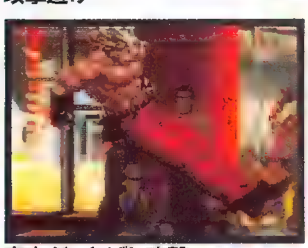
カウンター



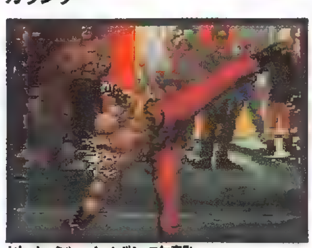
ゲージ溜め



援護攻撃[なし]



空中ぶっとばし攻撃



地上ぶっとばし攻撃



挑発







オメガルガール



OMEGA RUGAL



八神 庵

陰に生きた我らの苦しみ、貴様にはわかるまい



今大会で新キャラとして登場した庵。元々は草薙流と同じ流れを組む八神家の人間だけに、その技も京と似たものが多い。
だが、かつての敵「オロチ一族」との血の契約で得た力により、本流とは違うオリジナルの技が存在している。なにより、八神家の力は、草薙に復讐するためだけに磨かれてきたのである。京との激突は避けられない。

登場



WIN

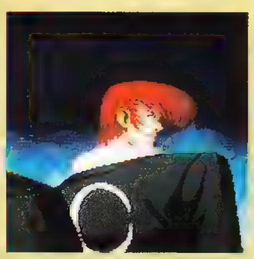


LOSE

八神家の紋章のひ・み・つ

庵のコスチュームの背中に描かれた模様。あれが八神家の紋章であることは、みんなも知っての通り。でもこの紋章。プレイ中によく観察してみると、月の開きかたが逆になっていることがある。
オープニングを見れば右開きが正しいことがわかるのだけれどね。







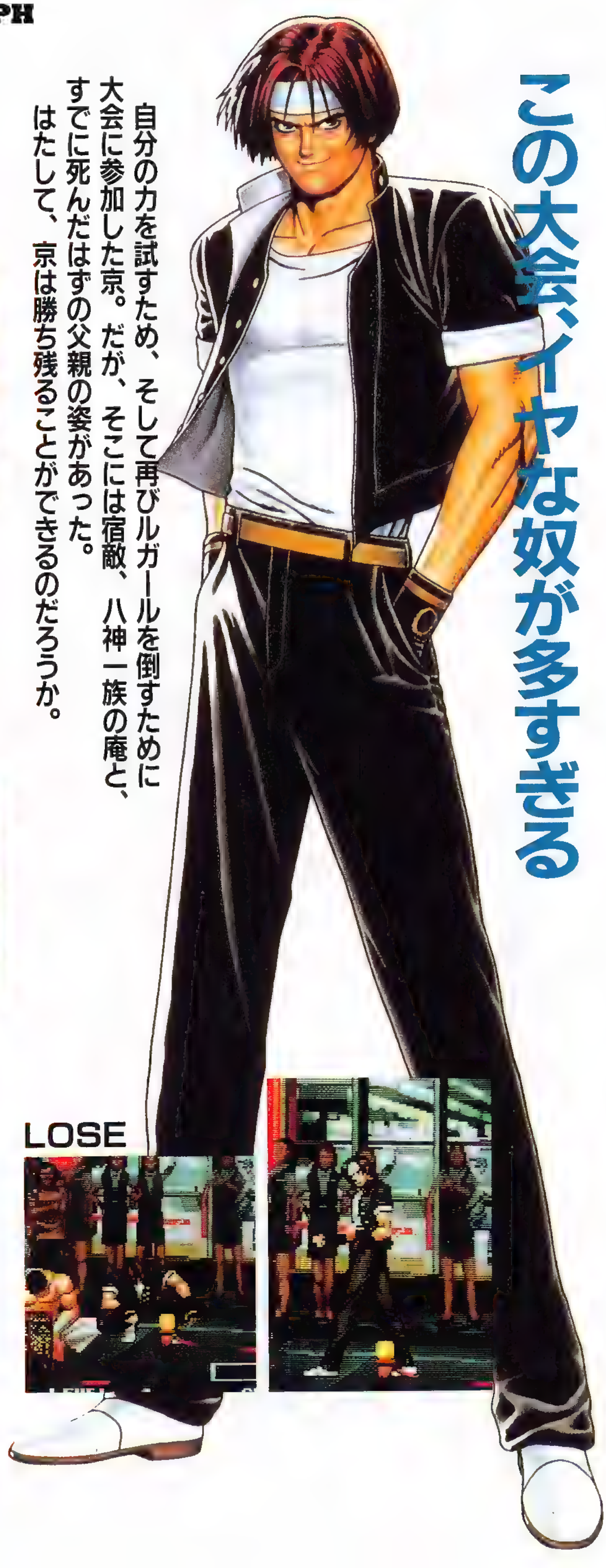


THE KING OF FIGHTERS'95
SPECIAL PHOTO GRAPH

草薙 京

この大会、イヤな奴が多すぎる

自分の力を試すため、そして再びルガールを倒すために大会に参加した京。だが、そこには宿敵、八神一族の庵と、すでに死んだはずの父親の姿があった。
はたして、京は勝ち残ることができるのだろうか。

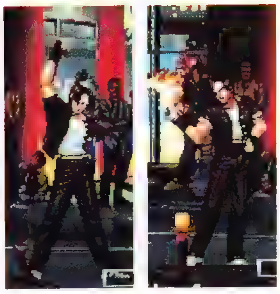


登場

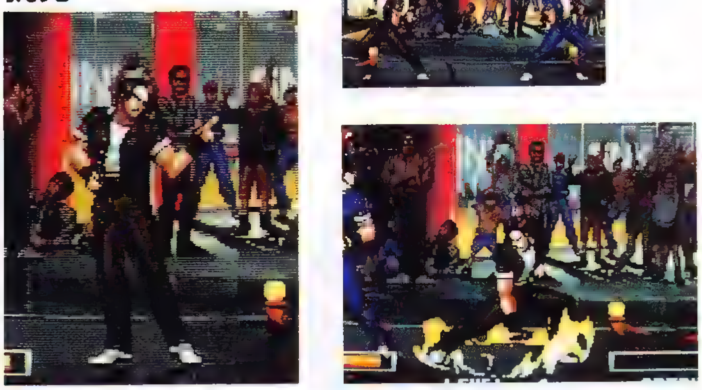




WIN



挑発



LOSE

京はヤジ将軍(?)

戦っていても、それは多彩な動きをみせてくれる京だが、若い彼のパワーは、たとえ待機中であろうと、彼をじっとはさせておかないらしい。
味方が勝ったとき、負けたとき、攻撃がヒットしたときにも、力のはいったリアクションをみせてくれる。
個人的に、味方が負けたときの肩をすくめるポーズが好きなのだが。







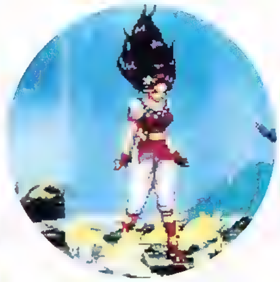








WIN





LOSE



登場

●夏服になって心機一転。とってもさわやかな感じになったでしょ。拳崇も「似合うで」ってほめてくれたし、ちょっと調子に乗ってどんどん勝ち抜いていきたいって思ってます。目指すはもちろん優勝。ほら、拳崇、行くわよ！

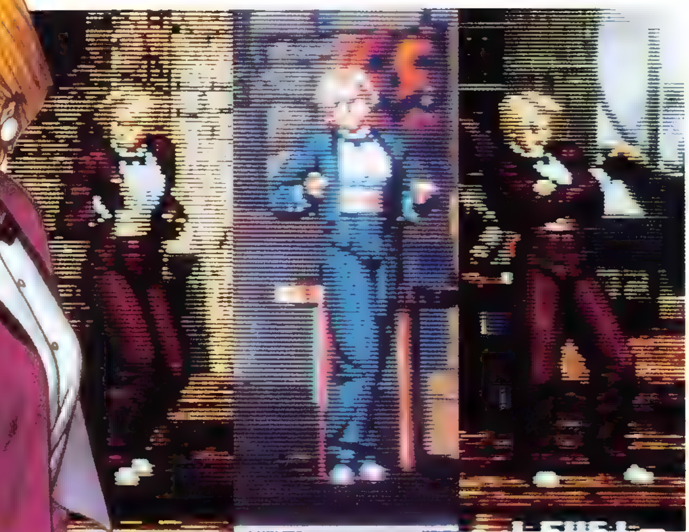
麻宮アテナ



THE KING OF FIGHTERS'95 SPECIAL PHOTO GRAPH







WIN





LOSE





●あれから１年。ずいぶん長い時間がたったような気がするわ。でも、あの娘たちの前では、感傷に浸っている暇はなさそうね。

●龍虎シリーズより露出が多いって？言わないでよ、私も気にしてるんだから。それだけ激しい闘いだって事かしら。



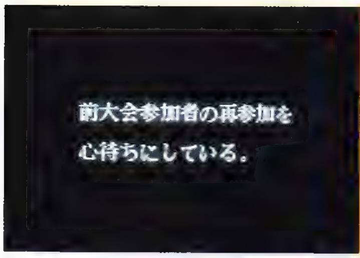
登場

THE KING OF FIGHTERS '95 グラフィックス



OPENING!!

●オープニング●









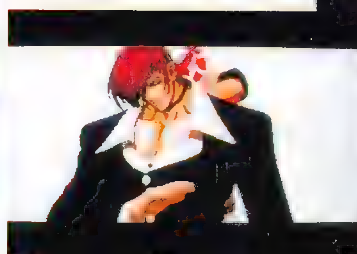




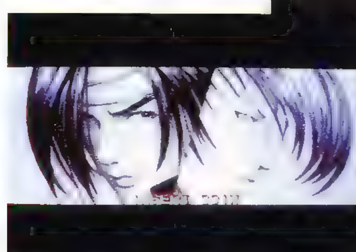














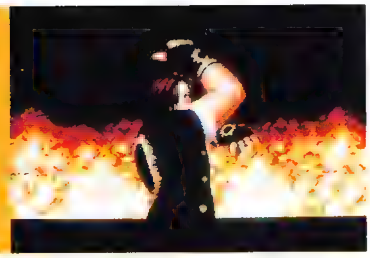














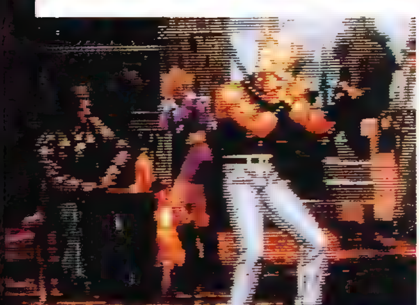






悲しむ!!ギャルちゃん





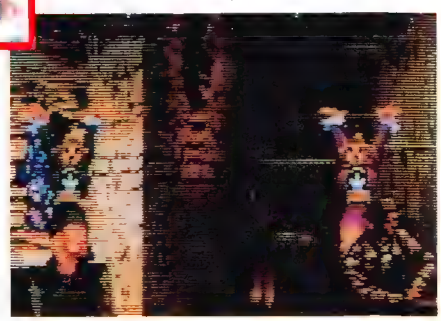
まちがいなくここはキングさんの店らしく負けるとギャルたちは大悲しみ!!やられたねギャル!!

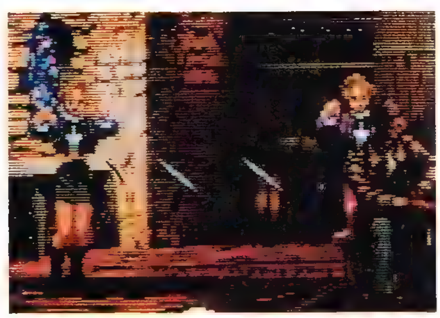
標準!!ギャルちゃん



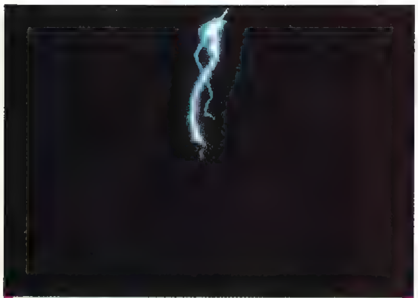
女の子チームのステージである、バー。ここは後のバンドを始め、ちょこまかと全体的によく動く。その中でも、ウエイトレスのお姉さんは右に左に大いそがしだ!!ふさふさと動く髪、短めのスカートなど〝男の心に直球ストレート勝負〟なスタイルでゲーメストギャルッ子評価委員（本部：パリ）において、特Aのランキングを与えられた実力者である。ユリ?アテナ?なにそれ?ってな感じでネコもゲーメストも彼女にもう夢中!　なぁ、ネコ。そうだニャー。よって夢中。

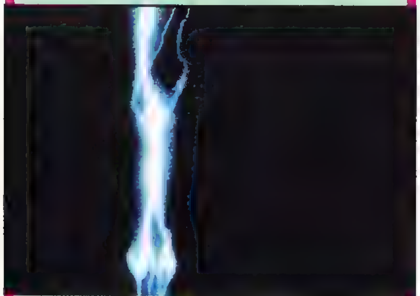
よろこぶ!!ギャルちゃん





どうやらこの店はキングさんの店らしく、特Aギャルたちはキングさんのいるチームが勝つと大よろこび!!やったねギャル!!











STAGE PROLOGUE ステージ序章

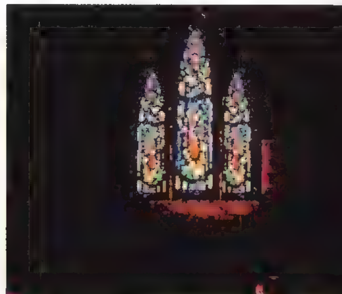
ステージスタート前の演出が印象的なK.O.F.95。連続写真でどうぞ。

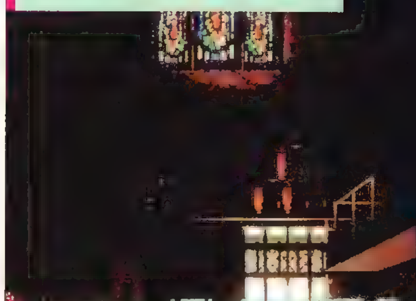














右より、女の子チーム、サイコソルジャーチーム、キムさんと不愉快な仲間たちチームのステージだ。このゲームの特徴の一つにステージグラフィックがある。美しい。



これが初代アテナ。実際は主に剣を使って戦う。

あの時のアテナ

ビキニ姉ちゃんとピタゴラスの定理の実存主義における存在証明



責任者：アナーキャー松井

アテナデビュー

アテナの業界デビューは86年。タイトルもそのものズバリ、アテナ。横スクロールのアイテムを集めていくタイプのアクションゲーム。1年後にはファミコンにも移植されたので知っている人も多いと思います。

ちなみにこの初代アテナは日本人ではない。まあ、名前からしてわかるとは思いますが、ビクトリー国なる国の王女様なのだ。

いわゆるひとつの、おてんば姫ってやつで、お城の地下室の扉を開けて、幻想界に旅立ってしまうんですね。

その幻想界を支配しちゃっているのが、ダンテというやつなんです。もちろん悪いやつ。で、まあこいつをけちょんけちょんにしちゃおうってのがゲームの目的。

しかしそこは世の常で、敵も商売ですから死ぬ気でかかってきます。当然、難易度は高い。そこを、数々のアイテムを使って切り抜けてゆくわけです。

ちなみに、このころのアテナはイラストにあるような、真っ赤なビキニで闘っていたんですね。防御効果は限りなく0。お色気指数は限りなく100。ただ、さすがにこれでは実戦にはむかない。そこでアテナはヨロイなどのアイテムで防御力を上げて行くのです。が、防御力が上がれば上がるほど男性プレイヤーは意味もなく絶望感に襲われるというジレンマに悩まされたものでした。

麻宮アテナ参上

1年後、今度は彼女はサイコソルジャーというゲームに再登場します。しかも今回は名字とパートナーつきの好待遇。これじゃあアテナでなくとも再登場したくなるというものです。

名字のほうは麻宮。パートナーはシイ・ケンスウ。そうサイコソルジャーチームの椎拳崇のルーツですね。ただこのころは赤ハチマキに緑の服着たやつでした。また、アテナがセーラー服を着用するのもこの作品から。ちなみに、シイ・ケンスウは2Pキャラね。サイコボールもここから登場。アテナ、いつきまーすのセリフも音声サンプリングをウリとするこの作品から登場。こうしてみるとキンファイキャラのアテナはサイコソルジャーをルーツとするようです。

またこのゲームは業界初の歌うゲームでもありました。ゲームの中BGMが歌うというのはここらへんが走り。ネオ・ジオが当時はまだ珍しい存在だったPCM音源を搭載していたのもこのころからサンプリングに対するノウハウをつんでいたSNKならではの判断なのかも。

ちなみにもはや幻の増刊となってしまった初代ギャルズアイランドでは、初代アテナと、麻宮アテナをわけて人気集計を行いました。結果は麻宮8位、アテナ13位。麻宮圧勝。セーラー服はスケスケビキニよりも強し。実に勉強になるなあ。



これは1年後に出たファミコン版のチラシ。チラシと言ってもけっこうデカイ。



これはパワーアップしたアテナ。これが白黒なのは印刷ミスではない。深い理由があるのだ。実は白黒イラストしか見つからなかったのよ。

グラフィカルマニュアル発刊記念
読者様大プレゼント 燃える!!

ムック発刊記念 オリジナルテレカ



記念テレカ

イヤン京サマ♡ギャル続出の京サマのテレカ。もちろんムックオリジナル。しかも500名限定非売品。

500名様

ネオ・ジオCD

3名



回る回る銀色の円盤。できるできるネオ・ジオゲーム。ネオ・ジオCDを3名様に。



テレカ イギリスチーム

テレカ 中国チーム

テレカ 日本チーム

各5名

ネオ・ジオCD版

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

3名

CDで遊べるようになった。K.O.F.'95。この広い銀河で3名様にのみ、あ・げ・る。

50円切手をはってください。

101-

東京都千代田区内神田1—11—4
藤吉ビル

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部

K.O.F95
グラフィカルマニュアル　係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
(ふりがな) ご住所　〒□□□-□□　電話（　　　　）	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　　）	
希望する賞品の記号	○

書店（帖合）印

部数　冊

ゲーメスト

.64	No.139	No.151
.77	No.140	
.91	No.141	
.99	No.142	
.108	No.143	
.114	No.144	
.120	No.145	
.123	No.146	
.125	No.147	
.129	No.148	
.136	No.149	
.138	No.150	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌63381-14

キリトリ線

ザ・キング・オブ・ファイターズ95 グラフィカルマニュアル

読者大プレゼント＆アンケート

●128ページのプレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさし上げます。プレゼントの希望賞品記号を表側に忘れずに記入してください。

Ⓑこの本の値段は高いと思いましたか？　安いと思いましたか？

高い　　安い

Ⓒ増刊号ムックでやってほしい企画があればご自由にお書きください。

Ⓓよかったコーナー、悪かったコーナーをお書きください。

Ⓔゲーメストはいつからお読みですか？

①　　年　　No.　　から読んでいる

②読んでいない　③存在を知らない

Ⓕこの本の感想をお願いします。

平成７年10月１日当日消印有効

どうもありがとうございました。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

通常払込料金加入者負担

02 東京

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 − 4 − 9 8 4 2 0

金額 千 百 十 万 千 百 十 円
※

加入者名 株式会社 新声社 GMC 14

料金　特殊取扱

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					

送料　円

払込人住所氏名（郵便番号　住所・氏名はフリガナをふってください
※
（電話番号　−　−

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 − 4　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

9 8 4 2 0

加入者名 株式会社新声社 GMC 14

金額 千 百 十 万 千 百 十 円
※

払込人住所氏名
※

料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱

S Y S T E M

THE SYSTEM OF

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95



システム解説

THE KING OF FIGHTERS'95

THE SYSTEM OF K.O.F.'95

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95ゲームシステム

昨年94年夏に発売され大ヒットしたチームバトル対戦格闘ゲーム、ザ・キング・オブ・ファイターズ'94の続編が、本作ザ・キング・オブ・ファイターズ'95である。

このゲームの最大の特長はやはりチームバトルだろう。3人の異なるキャラを使用して、2本先取したほうが勝利となる。前作ではチームのメンツは最初から決まっていて固定だったが、今回から自分で自由にメンツを選べるチームエディットモードが登場した。これで自分好みのチームで遊べるようになったのだ。燃えるぜ。

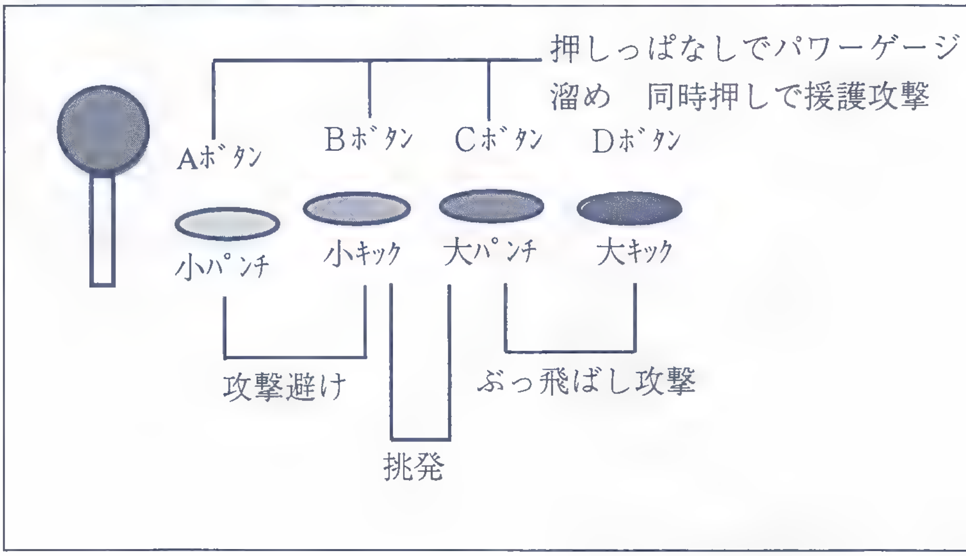


さあ、欲望のおもむくままにチームをエディット!!

なお、このゲームはディップスイッチの切り替えによりシングルモードというので遊ぶことも可能になる。これは3本とも1人のキャラで勝負するというモード。モチロン相手も使用できるのは1キャラだけだ。ただし、このディップスイッチというのはゲームマシンの本体側で操作するものなので、電源投入時にそのモードにスイッチがセットされてなければならない。つまり、普通に稼働している状態からプレイヤーが自由に選んだりすることはできないのである。たまにこの設定で動かしている店があるのでさがしてみよう。なお、家庭用ではモードセレクトで簡単にこのモードにすることができるぞ。



これが1Pモード。後にもゲージ下にも誰もいない。



ゲームスタート

まず、コインを投入し、スタートボタンをプッシュするとチームエディットをするかどうかたずねられる。ここでYESを選択すると、自分の好きな3人でチームを組むことができる。NOを選ぶと最初から設定されているチームで闘うのだ。どちらでも好

KING OF FIGHTERS '95

きなほうを選ぼう。
ちなみに自分で作ったチームでラスボスのルガールを倒すとグラフィックのないエンディングモードになる。ストーリーグラフィックのあるエンディングを見るには元からあるチームでクリアするしかないぞ。また、CPUも独自にエディットしたチームを使ってくることがある。

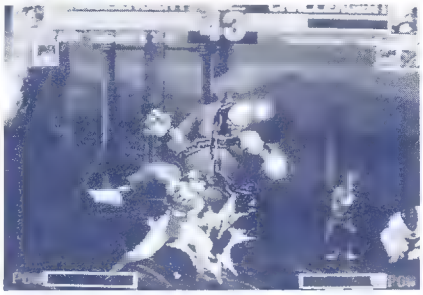
実戦だ

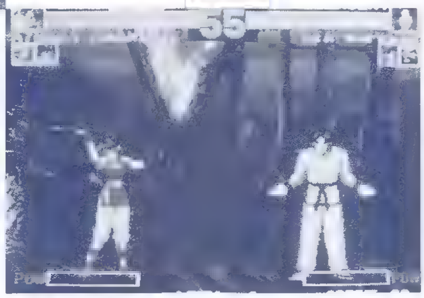
さあ、いよいよ実戦だ。とりあえずキャラの使用順を決めよう。強いやつ（自信のあるやつ）を最初にもってきて最初からとばすか、最後にもってきていかにそのキャラまでつなぐかを工夫するか、それはあなたの好みだろう。

操作法

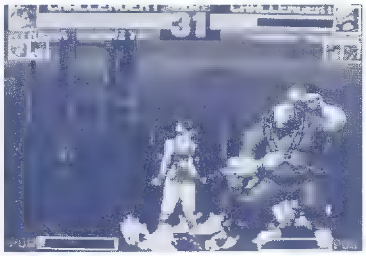
操作は8方向レバーに4個ボタンというネオジオ仕様。
左からABCDボタンの順に並んでおり、これは全てのネオジオゲームに共通だ。

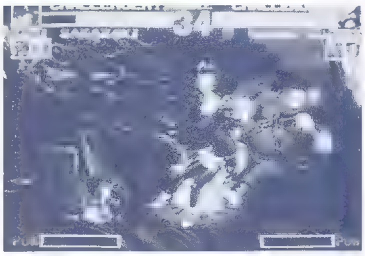

攻撃避け。ひょいってね。


キャラの大小にかかわらず相手をふっとばすぞ。

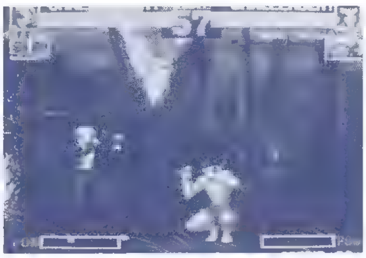

かなり不毛な挑発合戦。それなりに楽しいが。

Aボタンが小パンチ、Bボタンが小キック、Cボタンは大パンチ、Dボタンは大キックにそれぞれわりあてられている。
そのほかにも、AB同時押しで攻撃避け、CD同時押しならぶっ飛ばし攻撃、BC同時押しで挑発がでる。
さらにABCのボタン3つ押しっぱなしで、パワーゲージを溜めることができる。また、特定の条件下では援護攻撃となる。
レバーは8方向。左右でその方向に移動、上、左右斜め

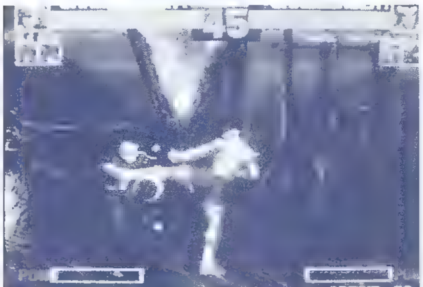

各キャラなぜか下方向より風が吹くパワー溜め。


ピンチだ!!跳びこめアイアイサー!!

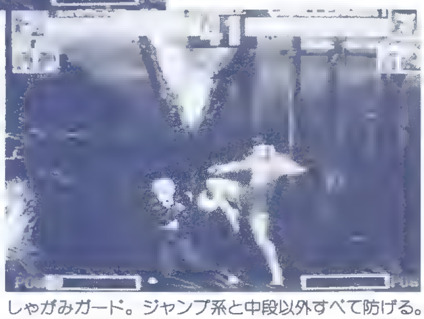
上に入力すればその方向にとジャンプする。同じように下3方向にレバー入力すると、しゃがみになる。ただし、テ

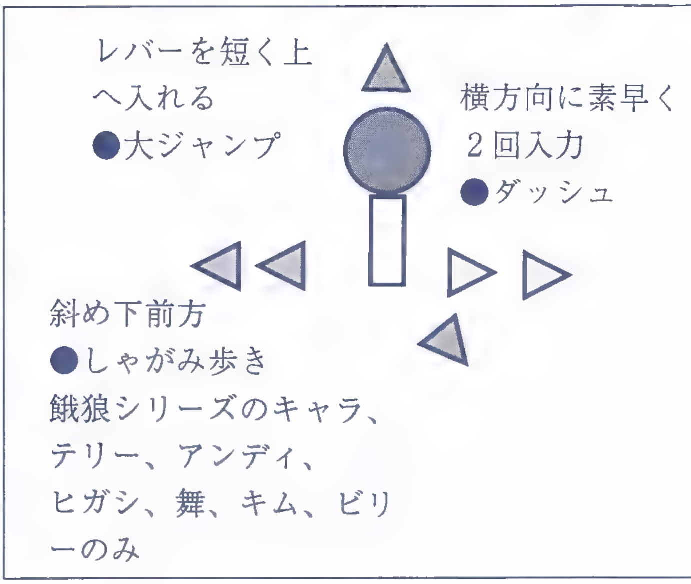

これぞ餓狼キャラの特権、しゃがみ歩きだ。

リー、アンディ、東、舞、キム、ビリーといった餓狼シリーズのキャラだけは、ななめ前方向下入力でしゃがみ前進が可能だ。
レバーのもう一つ重要な役割がガードだろう。これは敵の攻撃中に相手と逆方向にレ


立ちガード。ジャンプ系や立ち技はこれで。下段はくらう。

バーを入力すればいい。普通に横方向に入力する立ちガード、なめ下に入力するしゃがみガードの2種類がある。多用するのはしゃがみガードだろう。これはほとんどの地上攻撃をガードできてしまうからだ。ジャンプ攻撃は立ちガードでしか防げないが、立ちガードのままではしゃがみ攻撃をくらってしまう。そこ


しゃがみガード。ジャンプ系と中段以外すべて防げる。



KING OF FIGHTERS '95

ですばやくしゃがみガードに切り替えるのだ。これならばしゃがみ攻撃だろうが立ち攻撃だろうが、ほとんどの地上攻撃はガードできてしまう。ただし、しゃがみガード不可の中段技という地上技は、立ちガード以外ではくらってしまうので注意しよう。リョウのレバー入れ大パンチなどがそれ。いまガードしたはずなのに、と思ったら中段攻撃である可能性が高い。
　また、必殺技はガードしても多少体力を削られてしまうので、体力の残りが少ない時は、攻撃避けを使用しよう。ただし攻撃避けも投げられ判定はあるので至近距離での使用は注意しよう。硬直中に投げられてしまうぞ。


妹に対しても鉄拳制裁。それガレバー入れ大パンチ。

全キャラ共通操作

ぶっ飛ばし攻撃
　CDの大ボタン2つ同時押しで、出せる。ジャンプ中に出せば空中ぶっ飛ばしが出せる。
　命中させられれば、相手を画面端に吹っ飛ばせ、しかも相手は倒れるので、コーナーに追い詰めたい時などに多用する。


空中ふっとばし。アテナの場合はドロップキック。


ためろためろ自分でためるのだ～♪

パワーゲージ溜め
　ABCボタン同時押しで、画面下にあるパワーゲージを溜めることができる。その間は完全に無防備だが、挑発と違い、ボタンを離せばすぐにやめることができる。パワーゲージを満タンにすると、攻撃力が1.5倍になるほか、1回だけ超必殺技を使用することができる。また、必殺技によるガードキャンセルもこの状態でのみ使用可能。
　一定時間たつと、強制的にゲージは0にもどされてしまうぞ。また、相手の攻撃をくらってもゲージは溜まる。ただし、ボタンにより自力で溜めた場合よりも早くゲージの持続時間は終了してしまうのだ。ボタンで溜めたかダメージで溜めたかの判定は最後にゲージを満たした方法により判断されるのでもう少しで満タンだと思ったら、さっさとボタンを押して満タンにしてしまおう。

援護攻撃
　自分の体力の残りが相手より少なく、画面中にまだ負けていない味方のキャラがいる時、自分がめまいを起こしたり、つかみ攻撃をうけたりしていたら即ABCボタン同時押しだ。後で待機中の味方キャラが助けに跳び込んで来てくれるぞ。


助けにきてくれるのはつかみ系技。ただの投げではダメだ。

攻撃避け
　ABボタン同時押し。投げ以外の攻撃に対しては完全無敵になれる。ちなみにその間キャラどうしが歩いてすれちがえるぞ。コンピュータキャラなどは多用してくるのだが普通のプレイヤーがあそこまで完全に対応するのは不可能だろう。また先読みで攻撃避けを出したら読みをはずしてしまい、投げられちゃったというのもよくあるので注意しよう。


おっしゃあ、と避けたのに投げられた。ありがち。

カウンター攻撃
　攻撃避けの最中に4つのうちいずれかのボタンを押すことにより、カウンター攻撃が出る。どのボタンを押しても出る技は一緒である。しかもカウンターにはキャンセルがかかるので、必殺技に連続でつなぐのも可能だ。ただし無敵技ではない。相手の攻撃が早ければきっちりくらってしまうぞ。


アテナのカウンター。パンチボタンでもケリが出る。

挑発
　B+Cボタン同時押しで挑発だ。これは相手を精神的にゆさぶるだけでなく、敵のパワーゲージを減らすことができるという、実戦的な面もある。ただし、出してる間は完全に無防備なので多用は禁物だぞ。


相手のゲージが溜まったあとでは挑発してもムダ。

ガードキャンセル
　パワーゲージが満タンの時にのみ可能になる。普通、技をガードした直後にレバーを後ろから別方向に入れても、

KING OF FIGHTERS '95

すぐにガードがとけるのではなく、しばらくガードをしたまま硬直する。その間に必殺技のコマンドを入力してしまうことにより可能になる。

ガードポーズをキャンセルして必殺技を出すわけだが、もしここで使う必殺技が無敵時間のないものだったりするときっちり反撃を受けるので注意。



少々むずかしい。なお、成功してもゲージは消費しない。

大ジャンプ

レバーをコンコンと軽く上方向に入れるとより大きな軌道の大ジャンプになる。残像がつくので一目で通常ジャンプとは見分けがつくぞ。



より遠くへ跳ぶ時はこれ。

ダッシュ

レバーを素早く前か後ろに2回入力することでピョンッというかんじで移動する。それがダッシュだ。K.O.F.のダッシュは相手の懐にピョンとびこむような感じのものが多い。



ダッシュというよりもショートジャンプという感覚だ。



こちらはバックジャンプ。

超必殺技

特定の条件下で出せる、より強力な必殺技。条件は2つある。パワーゲージが満タンであること。あるいは、自分の体力ゲージが赤くなっていること。このうち一つの条件が満たされていれば、超必殺技はでるぞ。それぞれのコマンドは、各キャラのページを見て欲しい。なお、ゲージ満タン時に超必殺技を出すと、ゲージは空になる。



ここぞという所で使用せよ。
スキも総じてデカイ。

試合ルール

相手チーム3人全員を倒すと勝ち。

引き分けは両者負けとなり次のキャラと交代する。なお2対2の対戦成績で3人目が引き分けてしまった場合、最後に対戦したキャラ同士で再試合となる。さらに引き分けてしまった場合、両者強制ゲームオーバーになる。

また、勝ったほうのキャラはある程度の体力回復がされるが、これは残り時間が長ければ長いほど、より多くの回復が行われる。

以上のことをしっかりふまえた上で実戦にのぞもう。

K.O.F '95

前作との違い

最後に前作との違いを見てゆこう。まず、目につくのは勝ちポーズの追加。各キャラとも2種類ずつになった。もう一つはキャラの声が変わったこと。餓狼3に登場していたキャラは本作でも同じ人が声をあてている。また、アテナ、京も変わっている。ここらへんは賛否のわかれるところだろう。

システム的には、ジャンプ攻撃にキャンセルがかかるようになったこと、小足払いがいまいち連打がきかなくなったこと、などが主なところだろう。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
ゲームシステム解説編

このゲームならではのゲームシステムのうち、ジャンプからの攻防、パワーゲージの利用法、攻撃避けとカウンターを特に取りあげて解説!!これで目指せファイターの王様。

システム解説①
大ジャンプからのかけひき

出しかたにちょっとコツがある大ジャンプ。実際に出せるようになったらどんな場面で使えばよいのだろうか?

大ジャンプのコツはジャンプしたい方向に短くレバーをコンと入れること。レバーを弾くような感じで入力するとやりやすいだろう。

見事に大ジャンプが成功するとキャラに残像がついて普段よりも長い距離を跳ぶことができる。しかし移動距離が長くなるだけでジャンプの高さ、対空時間はノーマルジャンプと変わりがない。ということは垂直で大ジャンプしても残像がつくだけで、通常の垂直ジャンプとまったく同じということになる。

ただ各キャラごとにジャンプ力の差があるように大ジャンプの飛距離もキャラによって差がある。自分が使うキャラに関してはノーマルのジャンプ力だけでなく、大ジャンプのほうもきちんと飛距離を把握しておこう。

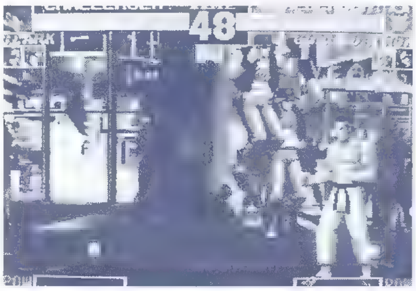
さて実際には大ジャンプはどういうときに使っていけばいいのだろうか。

まずは端〜端に離れて飛び道具を撃たれた、あるいは飛び道具の撃ち合いの様相を呈したとき。こんなときはおおむね大ジャンプから連続技を狙うチャンスともいえる。人の心理として飛び道具は2発1セットで撃ちたいことが多い（もちろんそうでないことも多いけど）ということも頭に入れておこう。

そのほか特定のキャラは状況によって大ジャンプを多用することになる。たとえば庵の場合、相手を跳び越えるようにジャンプして百合折りを狙うときに相手との距離によっては大ジャンプを混ぜていくことになる。

あるいは跳び込みでめくりを狙いやすいキャラは、相手を端に追いつめて大ジャンプで頭上を狙うと着地したときに相手の後ろに回り込むことができるので、そこから地上で連続技を決められる。

大ジャンプを受ける側の心構えとしては、まずビックリしないのが第一。残像がついて飛距離が長い以外はただのジャンプ攻撃なので、対空のしっかりしたキャラならなんの問題もなく落とせるはずだ。



スーパーアラビアンバーグラリーバックジャンプ（うそ♡）。大ジャンプを使いこなせ。



いおりんは大ジャンプからの百合折りんが得意技。



飛び道具を先読みして明日への大ジャンプ。

システム解説②

パワーゲージの有効利用法

溜めると便利なパワーゲージ。超必殺技ばかりが使い道じゃないぞ。強力になった通常技を使いこなせ!!

前作からお馴染みのパワーゲージ。パワーマックス状態で得られる効果には…
①攻撃力アップ
②超必殺技を使える
③ガードキャンセルができるようになる
といった利点がある。

もともと攻撃力の大きいゴローちゃん、チャン、ラルフ、クラークなどといった輩はまずはパワーを溜めることからすべてが始まるといっても過言ではない。


男は気合ッ!!

超必殺技が使えるようになるといっても、それはあくまでも付随的なものと考えてもらって構わない。ゲージが満タンになったからといって速攻で超必殺技を使うのは考えものだ。

最後のガードキャンセルは非常に大事なテクニックのひとつ。KOF'95ではパワーがマックスの状態に限り、ガードキャンセルができる。

ガードキャンセルとは何ぞや?という人のためにガードキャンセルというものの概念を説明しておこう。

通常、相手の攻撃をガードしたら、一定時間ガードが解けない状態が続くようになっている。このガードが持続される時間を一般にガード時間と呼び、ガード時間が切れるかどうかのタイミングでさらに連続して攻撃を加えていくのが、俗にカタメと呼ばれる攻めかただ。


パワー↓クラックは代表的なカタメの例だね。

しかしパワーゲージがマックスのときに限り、ガードモーション中に必殺技のコマンドを入力することで、本来はガードポーズを取っているはずなのに、それを強制的に中断して必殺技を繰り出すことができる。これがガードキャンセルだ。

ガードキャンセルで出せる必殺技に制限はなく、とにかく必殺技であればよし。しかし当然のことながらなんでも出せばいいというわけではなく、各キャラとも返し技として適したものを選んで使う必要がある。無敵必殺技や出の速い技だ。たとえば京サマなら鬼焼き、紅丸なら居合い蹴りといった具合だ。超必殺技が狙えるなら超必殺技をタタキこんでやろう。


超必殺忍蜂でも恐るるることなし。


調子に乗るな、うりゃって感じ。

まずは溜めるまでのプロセス

さて実際の試合中におけるポイントを簡単にではあるが述べておこう。

まず、いつ溜めるかということ。

これは基本的に時も場所も問わない。まぁ、相手を転ばしたときや間合いが離れたときなどが普通だろう。特に先に述べたパワー型のキャラは少々のダメージも覚悟のうえで気合い溜めを優先して行うべし。

次にマックス持続時間について。

話は前後してしまったが、気力ゲージを溜める方法は2通りある。ひとつはABCボタン同時押しで自ら気合いを入れる(以下、自力と表現)方法。あるいは相手に攻撃を喰らうかガードするか(以下、便宜上、他力と表現)でもゲージを溜めることができる。

ここで注意してほしいことがひとつある。気力ゲージをマックスにする瞬間、自力と他力のどちらでマックスにしたかということ。自力と他力ではマックスの持続時間が圧倒的に異なっている。自力でマックスにした場合、マックス状態持続時間はおよそ15秒で、喰らいでマックスにした場合は約6秒。この10秒近くの差が非常に大きな違いとなって後々に響いてくる。

気力ゲージが満タンに近くなったら、相手の攻撃でマックスにするよりも積極的に気合い溜めを行って自力でマックスにすること。

また溜め系の必殺技を持つキャラの場合、気合いを溜めつつも必殺技の溜めも一緒に作ろう。具体的にはレバーを左下に入れつつ気合い溜めを行う。こうすれば下方向や横方向への溜めを気取られないように作ることができる。ハイデルン、キム、チョイ、テリーなどは溜めつつ溜めるを合い言葉に。


ここまでゲージが増えたら、あとは自ら気合い溜めで。


ちなみに気合い溜めVS挑発は、挑発側圧倒的不利。挑発するなら気合いを溜めろ。


ハイデルンはここからなんでも出せる。さすが教官、動きにムダがない。

マックス時の攻防

さてめでたく気力ゲージがマックスになったらどう立ち回っていけばいいのだろう。

攻撃力が上がっているので、なにも考えずバリバリ攻め込んでいくだけでも相手にとってはかなりの脅威。これは特にパワー型のキャラが得意とする戦法だ。もしも受けにまわされたらガードキャンセルを狙おう。攻撃力も上がっているので、単発でもかなりのダメージを期待できる。

さっきも言ったように気合いを溜まったからといってすぐに超必殺技を使ったりしないように(もちろん時と場合によるが)心がけよう。そろそろマックス状態が切れそうだなと思ったら(そんな時間カウントしてる余裕があるとは考えにくいが)かわされても攻撃を受けないようなものなら超必殺技を最後に使ってみよう。


跳びはねる人間凶器・マックスゴロー。

システム解説③

攻撃避けとカウンター

前作に比べ大幅に強化された攻撃避けからのカウンター。有効に使おう。

KOF'94でのスルーアタックといえば、出しにくい、当たっても転ばない、ダメージ0といった性質のため、本当に一部のプレイヤーのみが使用しているにすぎず、多くのプレイヤーにとっては特に使う必要もなければ覚えておく必要もないものであったと言える。

しかしKOF'95におけるカウンター攻撃は技のモーションこそスルーアタックと同じであるものの、性質や使用法がまるで異なっているため使用頻度は数万倍に跳ね上がっている（もちろん当社比）。ここではカウンター攻撃とその前段階である攻撃避けについて理解を深めよう。

まず攻撃避け

攻撃避けの性質といえば、全身の喰らい判定がなくなり投げられ判定のみが存在する態勢になるということ。ひらたく言えば、直接攻撃は受けないが投げられはするということ。

攻撃避けの使用目的はおもに次の3通り。

①相手の攻撃をかわす

②コマンド投げを狙う。



避けている間は全身無敵。投げだけに注意。



チャ〜ンス。空振りのスキに投げてやろう。

③カウンター攻撃を狙う

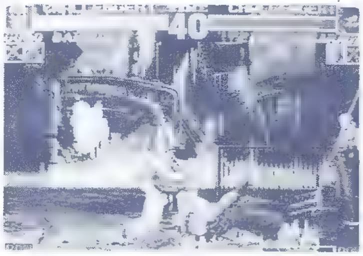
相手にラッシュをかけられてツライ状況になったら、とりあえず攻撃避けで相手の攻撃の流れを断つ。たまたま攻撃避けをしたときに相手が突進系の技を出したりして自分に近いところにいれば、そのまま相手を投げることもできる。

ただし注意してほしいのが前作の攻撃さけ→投げと違い、相手を投げられる状況でないとき（相手が遠い、地上にいないなど）はカウンター攻撃が出てしまうということ。こうなると無敵でなくなるので相手の攻撃を喰らってしまう危険性があるぞ。

②のような使いかたをするキャラは、クラークとゴローちゃんのふたりしかいないかも。自分のコマンド投げの有効間合いまで近付いたら、おもむろに相手の目の前で攻撃避け。避けのモーション中に投げのコマンドを入力して、攻撃避けが終わると同時に吸い込んでしまおう。



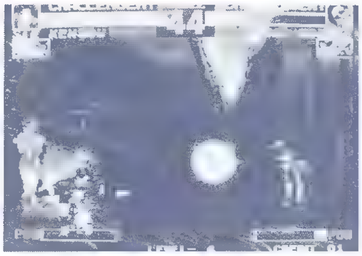
目の前で攻撃避けから。



地獄極楽落としでブン投げる。ゴローちゃん必須テク。

そして最後のカウンター攻撃狙い。①→②、つまり防御→攻撃という流れを作りだせる点でカウンター攻撃はほかの通常技よりも優れている。相手の攻撃を断ち切りつつ一気に反撃へと転ずるというのは非常に大事なことだぞ。

最後にひとつ注意。A+Bを連打してしまうと攻撃避けばかりでなくカウンター攻撃まで出てしまう。起き上がりに飛び道具を重ねられたときなどは特に気を付けよう。



起き上がりの攻撃避けは連打じゃなく一発目押しで決めろ。

避けたら撃て

カウンター攻撃は出しかたがやや特殊なだけで、それ以外は普通の通常技と考えてもらってかまわない。

もちろんキャラごとに性能差があり、使える使えないの差はかなりハッキリしている。

一部ではあるが高性能なカウンター攻撃をピックアップして見よう。

京サマ、ビリー、アンディ、ケンスウ、ロバート、ユリのカウンター攻撃は他の通常技と比較して、最長に近いリーチがある。ただし上段攻撃なので足払い系の技とどちらを使うかは状況次第という場合がほとんど。



京サマのカウンター攻撃・霞裏肘はしゃがみ大キックについでリーチが長い。



全キャラ中、最大のリーチはビリーのカウンター。

アテナのカウンター攻撃は判定が強い。他キャラと同時にカウンター攻撃を出し合ったら、かなりの確率で一方的に打ち勝つことができる。

ラルフ、クラーク、チャンは対空に使える。テリーも対空に使えるが、やはりライジングタックルやパワーダンクのほうが信頼できるのは言うまでもない。

ここで名前が挙がらなかったキャラのカウンター攻撃はそれほど性能がいいとは言えない。ギャラリー受けや自己満足のために使いたいと言うのを無理に止めたりしないけどね。



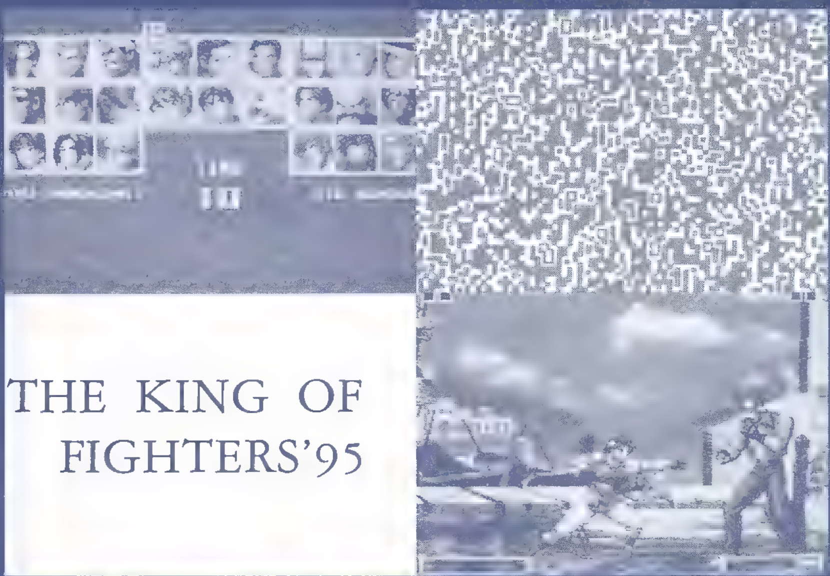
リストキックもキャンセルサプライズローズは使えないけど使っていきたい（趣味の連携）。



やや先読みは必要かもしれないが対空になるジェットアッパー。

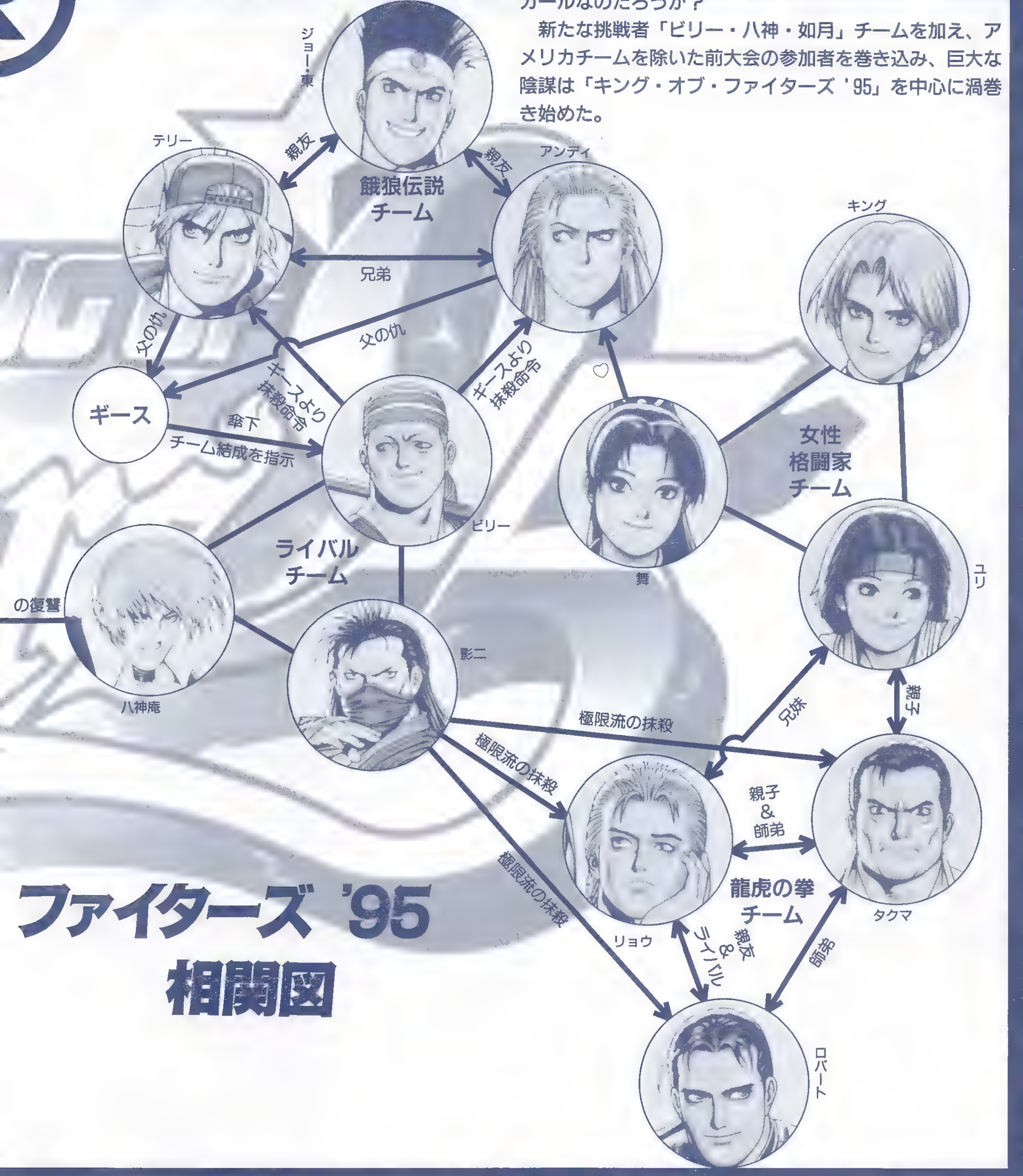
'95 10月下旬
攻略データ編
発刊決行予定

今回はとりあえず、キンファイ'95というゲームを理解してもらうための本。より深く、より完全に理解したい人のために攻略、データ編を10月下旬に刊行。期待されたし。



西暦1995年。またもや世界中の強豪達の元に「キング・オブ・ファイターズ '95」の招待状が届いた。差出人は「R」!!はたして「R」とは空母と共に自爆したはずのルガールなのだろうか？

新たな挑戦者「ビリー・八神・如月」チームを加え、アメリカチームを除いた前大会の参加者を巻き込み、巨大な陰謀は「キング・オブ・ファイターズ '95」を中心に渦巻き始めた。



ファイターズ '95
相関図



「R」からの招待状が届き、再び火蓋が切られた「キング・オブ・ファイターズ '95」。強豪達が繰り広げる熱き戦いの"背後"がこの相関図で一目瞭然！

占星術、風水、新宿の母…、あらゆる可能性を追求した!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 あなたのチームはこれだ!フローチャート

オリジナルチームっていまいちピンとこないって君に送る決定版だ!

START

YES / NO

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95は、史上最高の格闘ゲームだ。

何か始めるとき「○○行きま〜す」と口走ってしまう。

ハイデルンの勝ちポーズを見ながら、ブルーマリーの声色で「バッキュ〜ン」と言ってしまう。



破れたり折れたりしている服を着るのは嫌いだ。

京に似ていると言われるのは嬉しいが、庵に似ていると言われるのはイヤだ。

夕日を見つめて涙したことがある。

オメガルガールの部品はMADE IN JAPANだと思う。

拳崇の大阪弁は、彼の超能力の一つだと思う。

アテナは、ビキニよりセーラー服のほうが似合う。

キングのバーで一番人気があるのは、後ろを歩いている女の子だと思う。



避け攻撃を使ったことがない。

ユリちょうアッパーを出すときに、自ら声を出して叫んでしまう。

キングが口を付けたグラスを見て「ぼ、ぼくも…」と思う。

お爺さんは禿げている。

ライバルっていいもんだな～、と思う。



今、独りぼっちである。

ビリーがシャツを着ていないのは、全部洗濯してしまったからだと思う。

試合開始と同時にABCボタンを同時押しだ。

なんだか、鉄球がいとおしい。

オリジナルチームを作ろうとして時間切れになったことがある。



コマンドを覚えるのが苦手だ。

不知火舞とアテナの胸に挟まれるなら、死んでもいい。

俺を使っていると目がうつろになってくる。

女の子たるもの、むやみに肌を露出させてはいけないと思う。

サイコソルジャーの歌を全部歌える。

大門五郎の起こした地震に揺られてみたい。

A 次のページへ

B 次のページへ

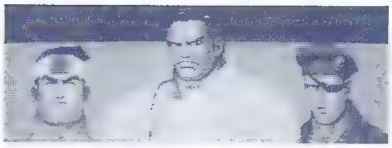
C 次のページへ

D 次のページへ

E 次のページへ

F 次のページへ

Aを選んだあなたは



タクマ・サカザキ　大門五郎　ハイデルン　の「おやじまっちょメンS」

格闘の世界に汗クサイ真の男の世界を夢見るあなたは、迷わず平均年令40・6歳のこのチームを選びましょう。史上最強の頑固おやじタクマを筆頭に、無口な五郎、フィギュア収集をする軍人ハイデルンなど、性格の濃さも申し分ありません。

タクマの翔乱脚、ハイデルンのネックローリング、五郎は…まあ、超受け身でいいか、を活かしたミドルレンジからの奇襲攻撃も可能です。

出会ったら最後、問答無用で襲ってきそうなバイオレンスさもたまらない魅力。乱入相手は力づくで叩き伏せましょう。

ラッキーアイテムは東京タワーの置き時計です。



Bを選んだあなたは



ラルフ　ロバート・ガルシア　椎拳崇　の「コピーロボットチーム」

マンガを読んでいても、小説を読んでいても、主人公よりも脇役の方が気になってしまうというあなたには、この3人組がお薦め。

ノーマル状態のチームでプレイしていた場合、

「なんか、あいつの技って、俺と似てる気がする。俺って、もしかすると個性がないんじゃないだろうか」

とか思いつつ、いつも戦っていたに違いない3人組。

男の意地でオリジナルの技を編み出してはみるも、やはりどこか影が薄い。

そんな彼らを最強へと導けるかどうかは、あなたの腕次第。



Cを選んだあなたは



キム・カッファン　リョウ・サカザキ　チャン・コーハン　の「絶対無敵ランブマンチーム」

3度のメシより乱舞が好きなあなたは、無情なまでの攻撃判定を持つ彼等がお薦め。

出だしが無敵なら空も飛べる。頭殴って気合いが高まれば、もうほとんど何でもありの世界。

いかにうまくゲージを溜められるかが、彼等を使ううえでのポイントになるでしょう。

特にスタートと同時に、とりあえず3つボタンは同時押しにしておくのが基本です。ゲージを溜めている間は、擬音を発するなどしてこのうえない喜びを表現しましょう。

鉄球大暴走で、鉄球飛燕斬後のケツまで当たった日のあなたは絶好調。鉄球を大事に思う気持ちは大切にしましょう。



Dを選んだあなたは

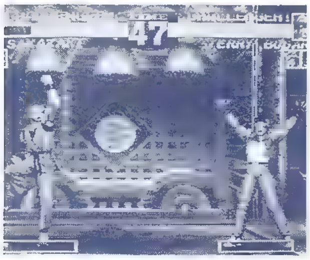


クラーク　ジョー・ヒガシ　ビリー・カーン　の「連打でGOチーム」

コマンド入力が苦手って人はどこにでもいるもの。そんなあなたに連打チーム。バルカンパンチ、爆裂拳、旋風棍で、なみいる敵を粉砕だ。もちろん連打技にキャンセルを、なんて無粋なことはナンセンス。敵が飛び込んできたら連打、攻撃が当たっても連打、大足で吹っ飛ばして端に追いつめて連打だ。

特に旋風棍のけずりは並じゃないから、ビリー・カーンは最後にとっておくのがいいかも。

このチームの教祖は、もちろん高○名人。日夜、特訓に特訓を重ねて、連打、連打、連打！



Eを選んだあなたは



テリー・ボガード　八神庵　リョウ・サカザキ　の「ちょっと財布がさみしいでしょうチーム」

テリーは、世界を渡り歩いているのに「定職についていない」「金持ちの親戚、友達がいない」のないない地獄にはまりこんでしまって、財政状況は良くない。

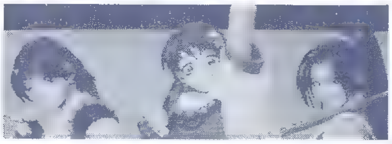
八神庵。かつて復讐を志すものにお金持ちがいたためしがない。だいたいが「いまに見てろ～」と思いながら、おなかを空かせているものだ。彼も例外ではないだろう。空腹は、復讐の炎に油を注ぐのだ。そして、あの服はとっておきの一張羅だ。これを京なんかに焦がされたら怒り倍増。

リョウ・サカザキは、みんなが認める貧乏、もとい、清貧。

あまり激しい技を使わずに、小足をビシビシと当てて…。



Fを選んだあなたは



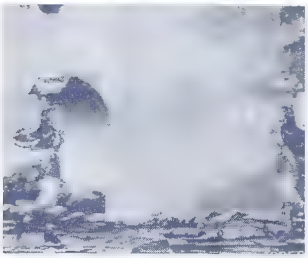
ユリ・サカザキ　麻宮アテナ　不知火舞　の「きゃぴるん（死語）チーム」

大黒柱キングを排除し、ただ若さのみを求めた、ある種潔いともいえるチームです。

ただし、前作では誰一人としてもっていなかった対空技を、3人がそれぞれ身に付け、アテナのシャイニングクリスタルビットも飛ばせるようになったりと、一番能力向上した3人でもあります。攻撃をするにしても、挑発をするにしても、騒がしいのが難点といえるでしょう。

ただ女性がこのチームでプレイする分には可愛げがあって好感がもてますが、男性の場合、開き直りが必要です。

戦う順番は、必ずアテナを一番にし、変身シーンでは微笑みを絶やさないようにしましょう。





編集後記

●それなりの難度があるK.O.F.'95。この本が、初心者の基礎固めとシステムの理解になってくれれば幸いです。(さわたり)

●ミッ〇ーマ〇スの巨大な手袋を購入。喜んで編集部でつけてたら、某ゲームキャラに例えられて敗退。みんなキライ。(ひで)

VOICE FROM EDITERS

●ある日家に帰ったら大家より手紙が。「このボロアパートぶっこわすから出てってね♡ラブリー(意訳)」。涙。(アナーキー)

●キャラクターの写真を撮ってわかりました。一つのキャラクターに、数多くのパターンが存在する事を。この細かさに感服!(渡辺)

K.O.F.'95

10月下旬発売予定の攻略・データ編に続く。

ゲーメストムックVol.14
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
グラフィカルマニュアル

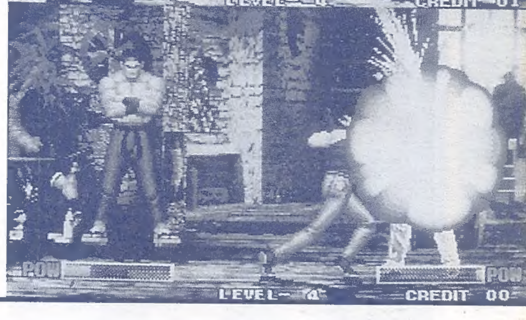
平成7年10月1日発行 株式会社 新声社
発行人 加藤 博 編集人 高橋己代子 編集チーフ 猿渡雅史 編集 松井雄一
編集アシスタント 入澤英明 渡辺彰規 広告 林野吉 編集協力 Color Field
デザイン Color Field ミッキー松 ライター N.O KAL ぴぐ ももやん K-TAN ハマー

〒101 東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル 編集部 03(3293)9324 営業部 03(3293)9326

もくじ　CONTENTS







読者サービス

ビデオ





餓狼伝説スペシャル	餓狼伝説2ビデオ
価格7000円　送料：H	価格6000円　送料：H
通販番号：GV-6	通販番号：GV-2
付録：攻略小冊子	付録：舞さま扇子







餓狼伝説3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	龍虎の拳2
価格4800円　送料：H	価格6500円　送料：H	価格6800円　送料：H
通販番号：GV-18	通販番号：GV-13	通販番号：GV-8
付録：解説書	付録：紅＆東リバーシブルツラセット	付録：攻略小冊子

テレカ







女三拳士テレカ	サイコソルジャーテレカ	日本最強格闘家テレカ
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：SS-92	通販番号：SS-91	通販番号：SS-90



餓狼伝説3ギース	餓狼伝説3舞	餓狼伝説3東	餓狼伝説3アンディ	餓狼伝説3テリー	餓狼伝説3
価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A
通販番号:SS-110	通販番号:SS-109	通販番号:SS-108	通販番号:SS-107	通販番号:SS-106	通販番号:SS-119



餓狼伝説2	龍虎の拳	餓狼伝説	餓狼伝説3秦崇秀	餓狼伝説3秦崇雷	餓狼伝説3山崎	餓狼伝説3ホンフウ	餓狼伝説3ボブ	餓狼伝説3双角	餓狼伝説3マリー	餓狼伝説3フランコ
価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1000円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A
通販番号:SS-3	通販番号:SS-2	通販番号:SS-1	通販番号:SS-118	通販番号:SS-117	通販番号:SS-116	通販番号:SS-115	通販番号:SS-114	通販番号:SS-113	通販番号:SS-112	通販番号:SS-111



G3舞	G2アテナ	G2キング	気力マニア	挑発ハンター	格闘乙女物語	龍虎ソルジャー	餓狼伝説スペシャル	餓狼SP東	餓狼SPアンディ	餓狼SPテリー
価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A
通販番号:G3-2	通販番号:G2-8	通販番号:G2-7	通販番号:SS-75	通販番号:SS-74	通販番号:SS-73	通販番号:SS-72	通販番号:SS-58	通販番号:SS-57	通販番号:SS-56	通販番号:SS-55

■読者サービス部通信販売お申し込み方法

○読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている郵便払込通知票か、郵便局の払込通知票でお申し込みください。
＊現金書留・銀行振込・電話注文などでのご注文は受け付けておりません。
○ご入金後から、商品のお届けまでに15〜25日ほどかかります。
○返品は、お届けの商品が不良品、または配送中の破損以外、基本的には受け付けません。
○価格はすべて税込みです。
○ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号を、ボールペンなどではっきりとお書きください。

■商品の送料

○複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で、一番高い料金を送ってください（単品発送品は個別に加算してください）。

送料例：日本最強格闘家テレカ1枚……100円(A)
G3舞テレカ1枚……………100円(B)
餓狼伝説3ビデオ1本…………無料(H)

以上の商品を一括注文された場合の送料はAorBの100円＋Gの800円＝900円。お申し込みに必要な合計の料金は、商品の金額7020円＋送料900円＝7920円となります。

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料（サービス）

■ゴールドチケットサービス

○通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

1　コインホルダー：10点
2　ゲレンジャーテレカ：20点
3　吉崎観音テレカ：20点
4　システム手帳：40点
5　ゲーメストプレスTシャツ：50点

郵便振替口座番号：00150-4-98420　株式会社 新声社
お問い合わせ先：株式会社　新声社　読者サービス部
〒101-00　東京都千代田区内神田1-11-4

お問い合わせ電話番号：03-3293-9326
受付時間：月〜金曜日
AM10：00〜PM5：00

読者サービス部のゲームグッズは、このほかた〜くさん用意しています。カタログをご希望の方は、住所・氏名・年齢・電話番号を明記の上130円切手を同封して、〒101-00 東京都千代田区内神田1-11-4　株式会社　新声社　読者サービス部「カタログ欲しいよ」係までご応募ください。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
グラフィカルマニュアル
ゲーメストムック
Vol.14
平成7年10月1日発行
第2巻第12号通巻第14号
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発　行●株式会社新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　☎03(3293)9321
定価780円
(本体757円)



雑誌63381—14

T1063381140788